Karriere bei Blue Byte & Co.: PC Games vermittelt 100 freie Jobs bei Spielefirmen!

PC Games

Wissen, was gespielt wird

UNREAL TOURNAMENT
Tutorial: LEVELS SELBST GEMACHT! Teil 1

9/2000 nur DM 9,90
bfr 220,- dkr 39,50 FF 33,- Dr 1.530,- Lit 11.800 sfr 9,90
hfl 12,50 öS 80,- Lfr 220,- ptas 900,- ISSN 0957-7810

Mit 2 CDs
DEMOS
8 VIDEOS
38 PATCHES
5 neue Add-Ons für Half-Life und UT!

UPDATE AUF CD!

Diablo 2 total

Auf 30 Seiten: Die geheimen Tricks der Profis!
Alles über Unique Items, Bugs, versteckte Gags!

MIT MEGA-VIDEO

Black & White

Exklusive Bilder und Videos: Fast fertige Version angetestet!

MIT VIDEO-TEST

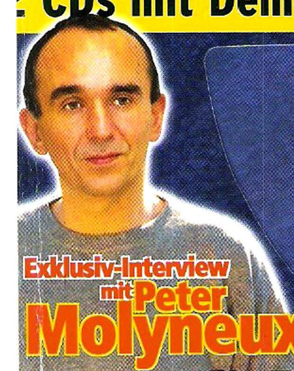
Test: Kult oder Enttäuschung?

Grand Prix 3

Rasen ohne Ruckeln: So holen Sie aus Grand Prix 3 das Beste heraus!



2 CDs mit Demos und Videos!



Exklusiv-Interview mit Peter Molyneux

Voyager - Elite Force,
Vampire: Die Maskerade,
Kiss: Psycho Circus, Kyodai,
Frontschweine, Pipi-Prügelprinz

600 MB VIDEOREPORTAGEN

60 Minuten Videos zum Staunen:
- Colin McRae 2
- Grand Prix 3
- Heavy Metal
- Anno 1503

Video des Monats:
Black & White

40 Seiten Tipps & Tricks: Diablo 2 im Battle.net, Vampire, MDK 2 und Deus Ex

Es wird ernst im August



Petra Maueröder
Chefredakteurin



Florian Stangl
Chefredakteur

PC Games on tour: Geoff Crammond und Peter Molyneux beweisen, warum sie zu den Superstars der Spielewelt zählen.

DIENSTAG 04. JULI 2000

Audienz bei Peter Molyneux: Obwohl der Abgabetermin der neuesten *Black & White*-Version Stunde um Stunde näher rückt, zeigt uns der Kultdesigner (*Theme Park, Dungeon Keeper*) geduldig sein nach eigenen Worten bislang bestes Spiel und überzeugt uns davon, dass sich jeder Tag des Wartens letztlich lohnt. Auf CD als Sonderservice für PC-Games-Leser: Erleben Sie Peter Molyneux live – höchstpersönlich führt er Ihnen alle Features von *Black & White* vor! So können Sie sich schon jetzt ein Bild von der atemberaubenden Technologie und den vielen witzigen Details machen.

FREITAG 14. JULI 2000

PC Games ist mal wieder die Nummer 1 – denn seit heute liegen die neuesten AWA-Zahlen vor. In der AWA-Auswertung kann man unter anderem nachlesen, wie viele Personen neben den Käufern einer Zeitschrift das Heft noch in die Hand nehmen. Aktuelles Ergebnis: PC Games führt unter den Spielezeitschriften mit weitem Abstand und 860.000 Lesern pro Monat – das sind satte 170.000 mehr als noch 1999. Wenn das im gleichen Tempo so weitergeht, wird im nächsten Jahr jede einzelne Ausgabe von über einer Million Spiele-Fans gelesen.



HAT GUT LACHEN PC-Games-Volontär Georg Valtin hat so ziemlich alles gespielt, was annähernd mit Sport- und Rollenspielen zu tun hat.

SAMSTAG 15. JULI 2000

Florian Stangl unternimmt in England als einer der weltweit ersten Personen eine Probefahrt mit der zu 99,99% fertigen Version von *Grand Prix 3*. Wenige Tage später folgt dann das finale Testmuster, das für Netzwerk-Sessions und Testcenter-Messungen herangezogen wird. Der Startschuss für Mega-Test und Tuning-Tipps fällt auf Seite 84!

MITTWOCH 19. JULI 2000

Georg Valtin wird offiziell zum PC-Games-Volontär geadelt: Unser Neuzugang wird sich in Zukunft vor allem um Rollenspiele, 3D-Action- und Sportspiele kümmern. Einen Auftakt nach Maß legt er als Haupttester von *Icewind Dale* (Seite 104) hin. Außerdem demonstriert er *Unreal Tournament*-Fans per Crashkurs ab Seite 34, wie man mit wenigen Mausklicks eigene Levels baut.

DONNERSTAG 20. JULI 2000

Ein dezentes Rumpeln erschüttert die Büroflure – das sind die Steine, die einigen Redakteuren vom Herzen fallen. Denn heute hat Microsoft gegenüber PC Games offiziell bestätigt, dass es definitiv eine PC-Version des Grafikwunders *Halo* geben wird. Entwarnung also für all jene, die sich schon zum Kauf der Microsoft-Konsole genötigt sahen. Kleiner Haken: WANN genau diese Version erscheinen soll – vor, zeitgleich mit oder nach der Xbox-Fassung –, bleibt weiterhin im Dunkeln.

FREITAG 21. JULI 2000

Hochbetrieb in der PC-Games-Redaktion: Spieledesigner und Pressesprecher geben sich förmlich die Klinke in die Hand und zeigen spielbare Beta-Versionen der am meisten erwarteten Herbstknüller. Egal ob *Heavy Metal F.A.K.K. 2*, *Cultures*, die *Age of Empires*-Zusatz-CD *The Conquerors*, *Arcanum*, *Mercedes-Benz Truck Racing* oder *Sudden Strike* – schon jetzt spielen unsere Redakteure jene Superhits, die erst im September, Oktober oder November auf den Markt kommen. Was die neuesten Versionen taugen und auf welche Neuerungen man gespannt sein darf, steht im extra-dicken Vorschau-Teil ab Seite 42.

Viel Spaß mit der September-Ausgabe und allzeit schnellste Runden mit *Grand Prix 3* wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

INHALT

Seite 98

■ DIABLO 2

Geniale Monsterhatz oder bugverseuchte Beta? In unserem Nachtest nehmen wir den Sommerhit 2000 detailliert unter die Lupe.

Seite 42

■ BLACK & WHITE

Der Meister spricht: Peter Molyneux demonstrierte uns anhand der jüngsten Version des Gottspiels die bahnbrechende Technik von Black & White.

PC Games

Service

Aktuell

Magazin

Vorschau

■ GRAND PRIX 3

Fährt auch Teil drei von Geoff Crammonds Rennsimulation auf die Pole Position? Unser ausführlicher Test gibt Aufschluss. Der Rennstart erfolgt auf Seite 84.

Seite 84

Test

Hardware

Tipps & Tricks

Index

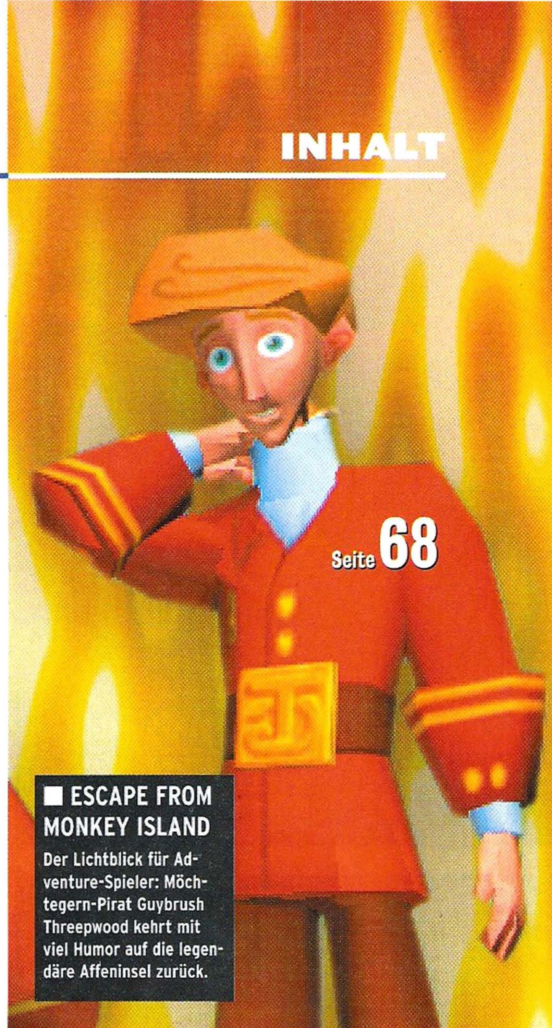
Abenteuer

Action

Strategie

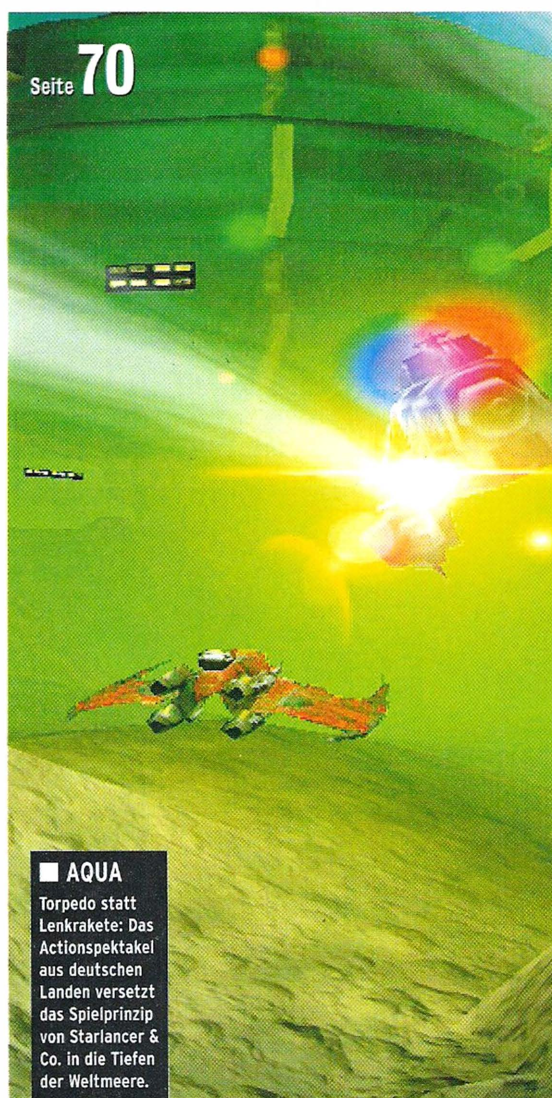
Sport

Simulation



Seite 68

■ ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
Der Lichtblick für Adventure-Spieler: Möchtegern-Pirat Guybrush Threepwood kehrt mit viel Humor auf die legendäre Affeninsel zurück.



Seite 70

■ AQUA
Torpedo statt Lenkrakete: Das Actionspektakel aus deutschen Landen versetzt das Spielprinzip von Starlancer & Co. in die Tiefen der Weltmeere.

INHALT CD-ROM

CD-ROM 1

■ STAR TREK: VOYAGER
Ravens jüngster Ego-Shooter begeistert nicht nur Star-Trek-Fans. Die Technik kommt von id Software.

CD-ROM 1

■ VAMPIRE
Die spielbare Vampire-Demo gibt Ihnen einen Vorgeschmack auf das blutige Treiben der untoten Blutsauger.

CD-ROM 1

■ KISS: PSYCHO CIRCUS
PC-Spieler mit einer Schwäche für laute Musik verwandeln sich in Psycho Circus auch ohne Schminke in die schrillen Rock-Legenden.

PC Games

CD-Anleitung auf Seite 144

Demos CD 1

AboutGolf.com World Tours
Friendly Software, Sportspiel

Frontschweine
Infogrames, Action

Kiss: Psycho Circus
Take 2, 3D-Action

Kyodai Mahjongg
Cybernamida, Denkspiel

Star Trek: Voyager - Elite Force
Activision, 3D-Action

Vampire: Die Maskerade
Activision, Rollenspiel

Videoreportagen CD 2

Aktuelles
Black & White, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Age of Empires 2: The Conquerors, Startopia, Colin McRae Rally 2.0

Vorschau
Aqua, Gorasul, Anpfiff, Unborn

Angespielt
Diablo 2, Icewind Dale

Extra-Videos CD 2

Blade
Sydney 2000
Diablo 2 D-Day
Anno 1503
Interview mit Peter Molyneux

Specials CD 2

Unreal Tournament Mods
Unreal Tournament Maps
Counter Strike v6.6 (e)
Half-Life: Opposing Force v1.1.0.0 (e)
Half-Life v1.1.0.0 von v1.0.05 (d)

Tools CD 1

Acrobat 4.0
WinZip 7.0 SR-1 (Shareware-Testversion)
Lesereinsendungen
Feedback - Hardware
Netzland
Terminkalender
Gamespy
Datango
UT Strike Force Beta - Version 1.26
Half-Life Worldcraft Editor
Half-Life Maps
Half-Life Mods
Lehrgang UT-Mapdesign
Going Up
Cultures Bildschirmschoner
Pipi-Prügelprinz

Bugfixes CD 1

Anstoss 3 Editor v1.20 (d)
Anstoss 3 v1.20 (d)
Arcatera v1.2 (d)
Daikatana v1.1 (e)
Deus Ex Direct3D Patch - Beta (e)
Diablo 2 v1.01 (e)
Diablo 2 v1.02 (e)
Dungeon Keeper 2 v1.70 (d)
Ground Control v1.008 (e)
Half-Life v1.1.0.1 von v1.1.0.0 (d)
Half-Life v1.1.0.0 von v1.0.1.6 (d)
S.C.A.R.S. CD-ROM-Patch (e)
S.C.A.R.S. Voodoo3-Patch (e)
Shogun Total War v1.01 (e)
Thandor - Die Invasion Patch #4 (d)
Unreal v226 Final Patch (e)

Hardware CD 1

ALi AGP-Treiber 1.65e
AMD750 AGP Treiber v4.61
Detonator 5.22
Detonator Coolbits
DirectX
DVD Genie 3.50
Elsa Movie DVD Player Update
GeForce FAQ 14.0
HerZ
LiveWare 3 Win2k
Logitech Mouse Wheel Fix
Logitech Mouseware 9.0
Multires 1.24
Nvidia Gothic Chapel Demo
OpenGL Umschalter
pcilist
PowerStrip 2.7
TV Tool
V3 1.05.00 Final
V5 Game Launcher
VIA AGP Treiber 4.03

Das PC-Games-Team intern

Jetzt lernen Sie uns richtig kennen: Monat für Monat stellt sich ein PC-Games-Redakteur vor.



An welchem Spiel hättest du gerne mitgearbeitet?
Star-Wars-Diablo! Als Luke Skywalker oder Han Solo über die Flure des Todessterns spurten, mit dem Laserschwert die Sturmtruppen auf ein handliches Format bringen und als Endgegner Darth Vader bekämpfen.

Dein bislang peinlichster Moment?
Als sich anlässlich eines Elternabends herausstellte, wie es um meine Mathe- und Physik-Noten wirklich steht.

Lachen kann ich über ...
Schmidt, Raab, Mittermeier, Nuhr, Kalkofe, Appelt, Engelke usw.

Wen bewunderst du am meisten?
Meine Eltern

Am meisten stört mich an mir ...
meine Ungeduld und Unordentlichkeit.

Der schönste Tag deines Lebens?
Der 31. Oktober 1998

So richtig in Rage bringen kann man mich mit ...
Neid, Lügen, Ungerechtigkeit.

Was würdest du dir für eine Million Mark kaufen?
250.000 in Aktien, 250.000 in Immobilien, der Rest für den Mercedes SLR

Das Leben ist wie folgendes Spiel:
Rollercoaster Tycoon – ein Mix aus heftigen Turbulenzen und Kribbeln im Bauch.

Das Leben sollte so sein wie ...
Black & White – tun und lassen, was man will.

Wenn ich könnte, würde ich ...
für linke Autobahnspuren eine Mindestgeschwindigkeit von 180 km/h vorschreiben.

Nicht Nein sagen kann ich zu ...
Filmen mit Mel Gibson und Michael Douglas, Tarantino-Streifen, Achterbahnen, Kinder Maxi King, Ernesto & Julio Gallo Cabernet Sauvignon.

Was tust du als Erstes, wenn du abends nach Hause kommst?
Briefkasten leeren, Fernseher an, Katzen knuddeln, mich vom „Salatdressing des Tages" überraschen lassen.

Petra **Maueröders** erstes PC-Spiel hieß Leisure Suit Larry 1

Sport



Florian Stangl
Chefredakteur
wird mit *Grand Prix 3* Schumi auf die Plätze verweisen.

Strategie



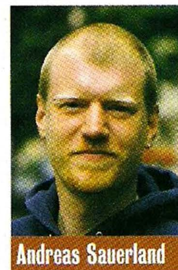
Peter Kusenberg
Redakteur
setzt jedes Wochenende seine neue Spiegelreflexkamera ein.

Simulation



Sascha Gliss
Redakteur
kämpfte sich tapfer durch die jüngste *Sudden Strike*-Beta.

Action



Andreas Sauerland
Redakteur
ist diesen Monat leibhaftig im Video auf der Heft-CD zu bewundern.

Abenteuer



Daniel Ch. Kreiss
Redakteur
übt schon mal Beschimpfungsnahkampf für *Monkey Island 4*.

Simulation



Harald Wagner
Redakteur
beginnt fast pünktlich zum Millennium ein neues Leben.

Tipps & Tricks



Florian Weidhase
Ltr. Redakteur T&T
kennt alle Unique Items von *Diablo 2* mit Vornamen.

Hardware



Thilo Bayer
Ltr. Redakteur Hardware
schöpft frische Kräfte für herbstliche Hardware-Innovationen.

Hardware



Armin Lenz
Redakteur Hardware
schwingt die Knute im Labor, während Thilo im Urlaub abhängt.

Sport



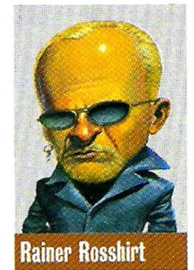
Georg Valtin
Volontär
bekämpft seine *Diablo 2*-Sucht erfolgreich mit *Icewind Dale*.

CD-ROM



Jürgen Melzer
Ltr. Redakteur CD-ROM
hat sich in den unendlichen Welten von *Diablo 2* verloren.

Service



Rainer Rosshirt
Redakteur
verfügt trotz *Diablo 2*-Training noch immer über keinerlei Zauberkräfte.



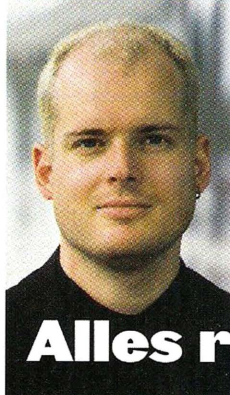
Cultures – Die Entdeckung Vinlands

■ ENTWICKLER **Funatics** ■ ANBIETER **THQ**

Dieses Bild stammt aus Mülheim an der Ruhr. Aber nicht von Blue Byte, auch wenn es auf den ersten Blick so aussehen mag. An *Cultures – Die Entdeckung Vinlands* arbeitet das Team Funatics, dessen drei Köpfe Thomas Häuser, Thomas Friedmann und Thorsten Knop früher für Blue Byte werkelten. Die enorm detaillierte Spielwelt lässt sich auf diesem Bild nur erahnen, denn die gesamte Karte ist etwa neunmal so groß wie dieser Ausschnitt. Was *Cultures* spielerisch so interessant macht, erfahren Sie in unserer Vorschau in dieser Ausgabe.



IM KLARTEXT



Konsolenhersteller haben den Reiz geometrischer Formen abseits der rechten Winkel erkannt. Wann kommt die erste runde Konsole?

Alles rund

Florian Stangl
Chefredakteur

PC-Besitzer wie Sie und ich haben es einfach. Unsere Spielekisten sind eckig, stehen meist aufrecht unterm Tisch und werden mit ebenfalls eckigen Geräten wie CD-Laufwerken oder Grafikkarten vollgestopft. Und die Konsoleros? Für die beginnen bald ungewohnte Zeiten, denn die Hardware-Hersteller haben die Glückseligkeit geometrischer Formen abseits der rechten Winkel erkannt. Branchenprimus Microsoft verzückte Designjünger mit einem X-förmigen Prototypen der viel sagenden Xbox, während Veteran Nintendo die ursprünglich Dolphin getaufte neue Konsole plötzlich StarCube nannte. Und wie mag das Dingens wohl aussehen? Sternförmig? Kaum, da wäre ja die Verwechslungsgefahr mit der Xbox zu groß. Also ein Würfel. Nö, der sähe ja aus wie ein kleiner PC. Also eine Mischung? So wie der Höllenwürfel aus dem Film *Hellraiser*, so mit Spitzen und Zacken und so? Ist ja auch egal. Redaktionsintern laufen auf jeden Fall schon die ersten Bemühungen, unserem geschätzten Kollegen Kreiss den Rang einer geschützten Marke zu verpassen. Denn sonst kommt am Ende noch der Konsolenproduzent Sega auf die Idee, den Dreamcast-Nachfolger auf den schönen Namen DanielKreiss zu taufen. Oder irgendwelche Mitbewerber von PC Games nennen ihr Heft auf einmal GameKreiss. Und das wäre alles, aber keine runde Sache. Das sieht auch Daniel so.

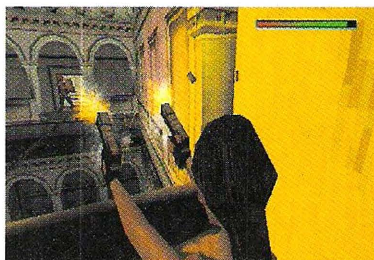
Xbox und StarCube: Sind rechte Winkel bei Spielkonsolen endgültig out?

Tomb Raider 5

Alle Jahre wieder: Lara Croft geht auf Abenteuerfahrt.



ZEITREISE Auf den Bildern der PlayStation-Version erkennen Sie, dass technisch alles beim Alten bleibt.



DOPPELFEUER Am erfolgreichen Spielprinzip wird sich nichts ändern.

Bis Mitte des Jahres dementierte die Vertriebsfirma Eidos alle Gerüchte, in diesem Jahr werde ein weiterer Teil der Erfolgsserie veröffentlicht. Seit Juli steht fest, dass Fans im Spätherbst 2000 mit *The Tomb Raider Chronicles* beglückt werden. Es handelt sich um eine Zusammenstellung spannender Abenteuer, die Lara in den vergangenen Jahren erlebt hat. Bislang unbekannte Szenen aus dem turbulenten Leben der umtriebigen Archäologin dürften Fans interessieren, die alle Teile durchgespielt haben.



■ MIT 17 HAT MAN NOCH TRÄUME
Lucy Clarkson arbeitete als Model für Badeklamotten und Unterwäsche. Jetzt wirbt sie für Laras neueste Abenteuer.

■ GENRE Action-Adventure ■ ENTWICKLER Core Design
■ ANBIETER Eidos ■ TERMIN Dezember 2000

Erben der Druiden

Lösen Sie als Detektiv das Rätsel um einen geheimnisvollen Orden.



TRÜGERISCHE RUHE Detektiv Halligan befragt einen wortkargen Mann, der in einem fotorealistischen Hafenbecken angelt.

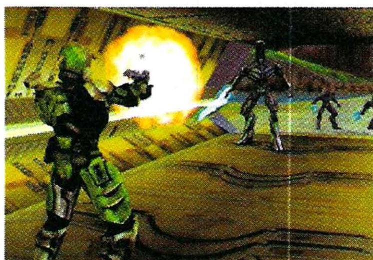
Eine Mordserie hält die Stadt in Atem und Sie machen sich auf die Suche nach den Tätern. Hinweise bringen Sie auf die Spur eines Druiden-Ordens, der Menschenopfer darbringt, um satanische Mächte zu beschwören. Mit Ihrer cleveren Begleiterin Dr. Turner reisen Sie durch die Vergangenheit und erleben dabei Abenteuer, bei denen Sie ums Überleben kämpfen müssen. An über 50 Schauplätzen erleben Sie rund 300 Spielszenen, die durch nichtlineare Dialoge und lebhafte Animationen zusätzlich an Reiz gewinnen.

■ GENRE Adventure ■ ENTWICKLER House of Tales
■ ANBIETER CDV ■ TERMIN November 2000

Halo

Freudentänze erlaubt: Halo kommt für den PC!

Microsoft hat es offiziell bestätigt: Es wird eine PC-Version von *Halo* geben. Nachdem Entwickler Bungie von Microsoft übernommen worden war, hatte es Gerüchte gegeben, der spektakuläre Shooter werde exklusiv für Microsofts Konsole Xbox umgesetzt. Fans dürfen sich auf Missionen freuen, in denen Figuren und Landschaftsobjekte so natürlich wirken wie in keinem anderen PC-Spiel. Bungie gab bekannt, dass mit der Technik ein weiterer Action-Titel in Arbeit sei: *Fantasy Siege* erprobt die detailreiche Grafik in einer Welt voller Fabelwesen.



ERLÖSUNG Freuen Sie sich auf Kämpfe in einer wunderschönen Science-Fiction-Welt!

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Bungie**
■ ANBIETER **Microsoft** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**

Resident Evil 3

Die Untoten hauen zum dritten Mal auf den Putz.

Die Strapazen des zweiten Teils hat sie überstanden, neue und größere stehen ihr bevor. Jill Valentine kämpft gegen allerlei Kreaturen des skrupellosen Konzerns Umbrella Corporations. Dazu setzt die Heldin ihren Verstand und ein stattliches Arsenal an Waffen ein. *Resident Evil 3* wurde bereits als PlayStation-Spiel veröffentlicht und begeisterte Publikum und Fachpresse gleichermaßen. Die Zombies sind hässlicher, grausamer und zahlreicher als in den beiden Vorgängern geworden. Verantwortlich dafür ist eine neue Technik, die Animationen glaubwürdiger darstellt als die Technik der ersten beiden Teile. Die ausufernde Story wird Fans gruseliger Spiele à la *Nocturne* gewiss mitreißen.

■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **Capcom**
■ ANBIETER **Eidos** ■ TERMIN **September 2000**



INFERNO Zombies sind nicht die einzigen Gegner: Zahlreiche Rätsel sorgen für Abwechslung – und prekäre Situationen.

Konung

Mit der Streitaxt philosophieren

Die schwedischen Entwickler von Infinite Loop präsentieren mit *Konung* demnächst eine reizvolle Mischung aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie. In einer Fantasy-Welt, die vor allem von alten skandinavischen Mythen und Sagen geprägt ist, kämpfen drei kriegerische Völker um die Vorherrschaft. Der Spieler entscheidet sich für eine der Parteien und erfüllt mit bis zu neun Begleitern über 60 Missionen.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Infinite Loop**
■ ANBIETER **N. n. b.** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**



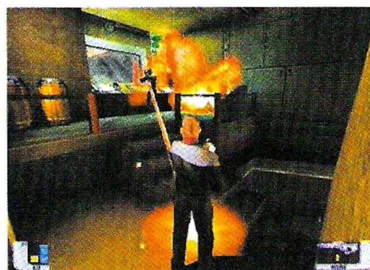
MÄRCHENHAFT Konung kombiniert Rollenspielelemente mit Echtzeitstrategie.

DS9 The Fallen

3D-Actionhit für Trekkies

Star Trek: Deep Space Nine – The Fallen verspricht ein Fest für Freunde einfallsreicher Ballereien zu werden. Sie kämpfen sich als Colonel Worf, Major Kira oder Captain Sisko durch 30 Levels und kämpfen gegen 25 unbekannte, feindliche Alienvölker. Mehr als zehn Waffen und eine aufgebohrte Version der *Unreal Tournament*-Engine versprechen ein Effektfeuerwerk der Extraklasse, das sicherlich nicht nur Fans der Serie begeistern dürfte.

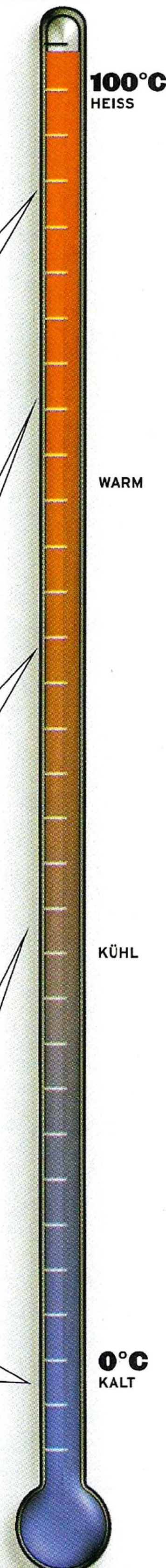
■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **The Collective**
■ ANBIETER **SSI** ■ TERMIN **September 2000**



EFFEKTGEWITTER Die Grafik basiert auf der Unreal-Tournament-Technik.

Heiss & Kalt

Unser Trendbarometer zeigt an, welche News, Trends und Gerüchte aus der Spieleszene derzeit die Gemüter erhitzen.



■ **ABRÄUMER**
Bis Mitte Juli wurden weltweit über eine Million Exemplare von *Diablo 2* verkauft. In Deutschland erhielt das Action-Rollenspiel den Platin-Award für über 200.000 verkaufte Einheiten.

■ **HEISS**
Die Reifen bei *Grand Prix 3*. Während der Fahrt mit 360 Stundenkilometern glüht das Reifengummi.

■ **KRIEGSERKLÄRUNG**
Das Entwicklerstudio Team 17 kündigte zwei Titel seiner *Worms*-Serie an: *Worms Blast* wird die Online-Spieler entzücken, in *Worms 3D* soll das lustige Würmer-Gemetzel mit zeitgemäßer Grafik präsentiert werden.

■ **ROCK 'N' ROLL**
Der aktuelle Ego-Shooter *Kiss: Psycho Circus* wird zusätzlich in einer Fan-Edition angeboten. Neben dem Spiel enthält die Box unter anderem ein Kiss-Poster, handsigniert von den Bandmitgliedern.

■ **WINTERSCHLAF**
Das Echtzeitstrategiespiel *Imperium der Ameisen* wird auf Ende August verschoben. Grund: Auf Anraten von PC Games will Havas Interactive das Spiel komplett überarbeiten und den viel zu hohen Schwierigkeitsgrad anpassen. Der Test folgt in Ausgabe 10/2000.

IM KLARTEXT



Wer hätte das gedacht: Bei Electronic Arts besinnt man sich doch tatsächlich eines Besseren.

Rückzieher

Petra Maueröder
Chefredakteurin

Westwood Studios, Maxis, Origin und Bullfrog ein Relikt der Vergangenheit? Zusammengefasst unter einer einzigen großen Marke „EA Games"? Die entsprechende Kolumne „Markenware" (PC Games 8/00) sorgt erwartungsgemäß für heftige Reaktionen. Auf der einen Seite Leser, die in Briefen und E-Mails Unverständnis und Wut über das Über-einen-Kamm-scheren traditionsreicher Studios äußern. Auf der anderen Seite Electronic Arts, wo man sich redlich müht, die Angelegenheit herunterzuspielen und für den Käufer als gute Sache hinzustellen. Wozu den Verbraucher mit gleich VIER verschiedenen Marken verwirren? Außerdem wäre all das doch gar nicht so schlimm, immerhin würden die Studios ja noch auf der PackungsRÜCKseite aufgeführt. Und natürlich geschehe dieser Schritt im besten Einvernehmen mit Westwood, Maxis & Co. Das wollten wir genauer wissen: Unsere Recherchen bestätigen unseren Eindruck, dass die Entscheidung wohl einzig und allein in der Führungsetage getroffen wurde. Nur wenige Tage später dann die unerwartete Wendung - telefonisch informiert man PC Games, dass von höchster Stelle entschieden wurde: Maxis, Bullfrog, Origin und Westwood bleiben als eigenständige Studios erhalten, die Logos prangen prominent auf den Spielepackungen. Nachzuprüfen erstmals im Oktober bei *C&C: Alarmstufe Rot 2*, das als eines der ersten Electronic-Arts-Spiele in den schicken neuen DVD-Boxen erscheint.

Also doch: Maxis bleibt Maxis, Bullfrog bleibt Bullfrog - auch in Zukunft!

Traumgrafik in Anno 1503

Mit Anno 1503 wird die Welt ganz klein: Völkertreffen auf der Festplatte.

Was sich auf der E3 abzeichnete, wurde durch gerade veröffentlichte Bilder von *Anno 1503* noch unterstrichen: Die grafische Verpackung des Aufbauüberfliegers in spe entwickelt sich zur Beauty. Bestens lässt sich das am Beispiel der verschiedenen Kulturen erkennen: Indianer samt Kopfschmuck kommen gebückt aus Tipis geschlichen, Mongolen jagen auf Pferderücken durch die Flora und Azteken schauen von den Dächern pyramidenartiger Gebilde nach dem Sonnenstand. Optisch nicht weniger faszinierend wirken die Siedlungen, welche von Hütte bis Palast so detailliert gestaltet sind, dass allenfalls *Age of Empires 2* noch mitziehen kann - und die nicht mehr nur nach schnurgeradem Muster, sondern kreuz und quer auf den nach wie vor rechteckigen Kacheln aufgebaut sind. Von aufblühenden wie verdörrten Pflanzen, wirbelnden Windmühlen und stolzierenden Flamingos soll hier gar nicht erst die Rede sein. Fest steht: Bei der - gegenüber dem Vorgänger - verdoppelten Zahl an Bewegungsstufen für jede Figur, 65.000 Farben, 3D-beschleunigten Effekten sowie drei Zoomstufen kann jetzt nur mehr wenig schief gehen.

■ GENRE **Aufbaustrategie** ■ ENTWICKLER **Sunflowers/Max Design**
■ ANBIETER **Infogrames** ■ TERMIN **März 2001**



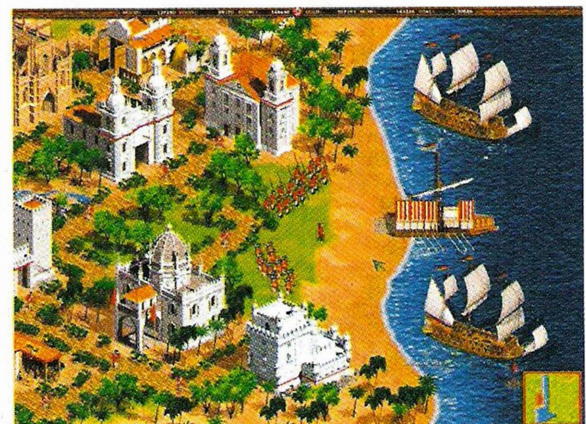
■ BEWEIS GEFÄLLIG? Die Wandgemälde an den Häusern dieser Stadt zeugen von der Detailliebe der Designer.

Cossacks

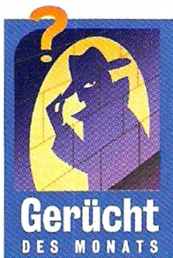
Echtzeit in der Vergangenheit.

Feldschlachten und Guerillakämpfe mit bis zu 8.000 Einheiten aus sage und schreibe 16 Ländern (darunter Frankreich, England, Polen, Preußen sowie die Türkei) werden in CDVs jüngster Echtzeiterrungenschaft die historischen Ereignisse zwischen 1500 und 1700 aufleben lassen. Mit enthalten: eine Lexikon-CD.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **GSC**
■ ANBIETER **CDV** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**



KOSACKENZIPFEL Vielfalt ist Trumpf, vom Hinterhalt bis zur Seeschlacht wird jede Konfrontationsart geboten werden.

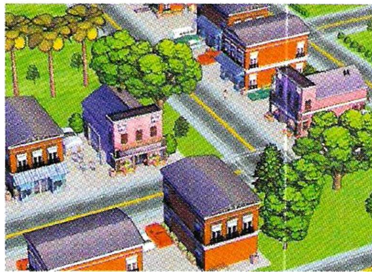


■ GERÜCHT: Noch in diesem Jahr wird Westwood mit *Dune 3000* ein weiteres Echtzeitstrategiespiel neben C&C: *Alarmstufe Rot 2* veröffentlichen.

■ WIR MEINEN: Westwoods *Dune 2* ist der Urvater von *Command & Conquer* und damit das erste wirkliche Echtzeitstrategiespiel. Die Chancen, dass dieses Jahr das vierte Spiel zum gleichnamigen Kinofilm erscheint, stehen gut. Nach Aussage von Thilo Huebner, Westwoods Leiter des Übersetzungsstudios, wird noch in diesem Jahr ein Echtzeitstrategiespiel von Westwood erscheinen, das nichts mit *Command & Conquer* zu tun haben wird. Zudem soll es sich um die Fortsetzung einer bestehenden Serie sowie um einen lizenzierten Titel handeln – was liegt da näher als der Filmtitel *Dune*, zu dem Westwood bereits zwei Echtzeitstrategiespiele erstellt hat. Zudem hat sich Westwood die Internet-Domäne www.dune3000.com registrieren lassen. Die liegt zwar derzeit noch brach und verweist direkt auf die Westwood-Startseite, dennoch kann dies als echter Beweis für ein in nicht allzu weiter Ferne liegendes Erscheinen von *Dune 3000* gelten. Aller Wahrscheinlichkeit nach wird *Dune 3000* auf der aktuellen Engine von *Alarmstufe Rot 2* basieren, während die Einheiten wohl aus *Dune 2000* abgeleitet werden.

SimsVille

Geschichten aus der Vorstadt



AUS DEM LEBEN GEGRIFFEN Die Sim-Welt und ihre Bevölkerung wachsen unaufhaltsam.

Ein Mix aus den bisherigen Superhits soll das neue Maxis-Projekt werden. Wie in *Sim City 3000* wird der Spieler mit dem Aufbau und der Pflege einer Stadt und deren Infrastruktur betraut werden. Doch soll gleichzeitig die Möglichkeit bestehen, Teppiche und Mobiliar handverlesen zu platzieren. Zum krönenden Abschluss wird man seine Zöglinge aus *Die Sims* noch importieren können, um sie in SimsVille zu hegen und zu beobachten. Echtes 3D wird die vier fixen 2D-Perspektiven ersetzen.

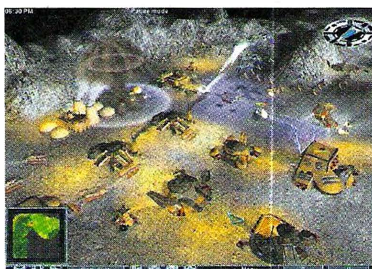
■ GENRE Strategie ■ ENTWICKLER Maxis
■ ANBIETER Electronic Arts ■ TERMIN 2001

Moon Project

Das Earth-2150-Nachspiel.

Parallel zu den erdverbundenen Ereignissen in TopWares letztem 3D-Strategiewerk werden Sie in *Moon Project* einen hoch technisierten Krieg um die Vorherrschaft im Weltall führen. Die verfeindeten Parteien sind dieselben, nur der Konflikt im Fokus ist ein anderer. Neue Einheiten in einer neuen Story sowie ein Komforteditor dürften nicht nur die Stammfans reizen.

■ GENRE Strategie ■ ENTWICKLER TopWare Polen
■ ANBIETER TopWare ■ TERMIN September 2000



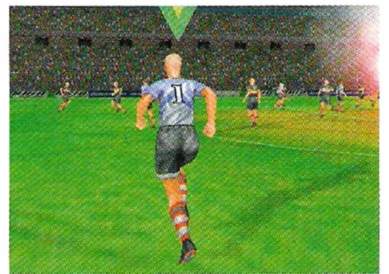
MANN IM MOND Ob Moon Project bei den Käufern besser ankommt als Earth 2150?

Comeback des Originals

Bundesliga Manager X kommt erst im nächsten Jahr.

Besinnung auf den Kern der Sache hat sich das Designteam von Software 2000 für dieses Jahr auf die Fahnen geschrieben: Weder Aktienspekulationen noch Immobiliengeschäfte sollen Sie in *Bundesliga Manager X* vom Fußball ablenken. Trainingspläne, Spielvorbereitungen und Transferverhandlungen stehen dafür noch stärker im Rampenlicht: 30 Attribute lassen die exakte Einschätzung der Wadenbeißer zu, 40 Wege zu mentaler und körperlicher Fitness stehen offen und 50 Taktikanweisungen können über den Platz gebellt werden. Trotzdem brauchen Einsteiger nicht in Deckung zu gehen: Erstens, weil Steuerung und Menüführung bewusst simpel gehalten werden – zweitens, weil alle Berechnungen hinter einer polierten Grafikfassade passieren. Zahlenwüsten? Fehlanzeige.

■ GENRE Strategie ■ ENTWICKLER Software 2000
■ ANBIETER Software 2000 ■ TERMIN 1. Quartal 2001



MITTENDRIN Durch 3D-Beschleunigung sollen Spielszenen zum Live-Erlebnis werden.

C&C: Alarmstufe Grün

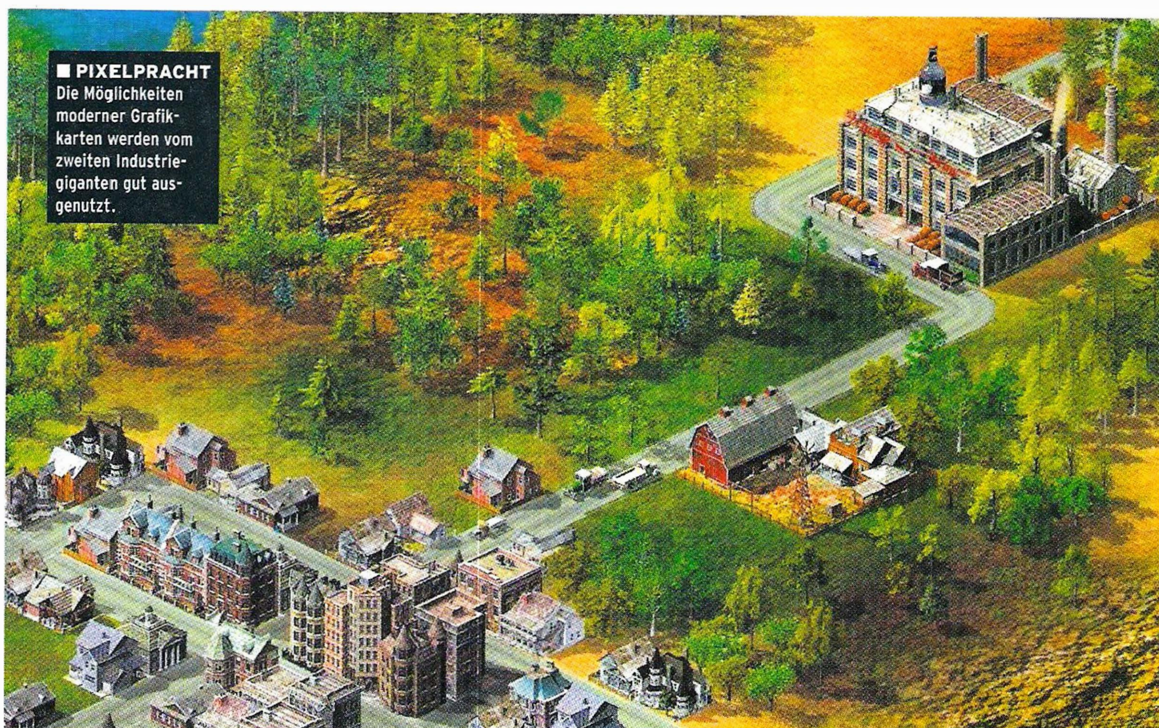
Ungewohntes Westwood-Tempo: C&C 4 bereits im Oktober!

Was taugen die Waffensysteme in *Alarmstufe Rot 2* und ist das Spiel schneller geworden – wie versprochen? Als eine Westwood-Delegation kürzlich in der Redaktion vorbeischaute, konnten wir solchen Fragen nachgehen. Das Resultat: Spaß! Zwei Beispiele, warum: Tankrushs scheitern unweigerlich, weil überall spinnenartige Gegeneinheiten rumwuseln, die billig in der Produktion sind. Außerdem wirken sich Atomwaffen nun ihrem Namen entsprechend aus – statt einzelner Gebäude zerbröseln sie ganze Basen und verstrahlen Land. Daraus nährt sich die Spannung maßgeblich, im eigenen Lager einigeln ist nämlich nicht mehr drin. Um den nuklearen Erstschlag zu verhindern, muss man den Feind früh stören.

■ GENRE Strategie ■ ENTWICKLER Westwood
■ ANBIETER EA ■ TERMIN Oktober 2000



FEUERWERK IM GROSSEN STIL Atomwaffenattacken sind inzwischen wirklich verheerend: Nicht nur, dass sie einem die ganze Basis zerstören – danach ist auch der Boden verstrahlt.



■ PIXELPRACHT Die Möglichkeiten moderner Grafikkarten werden vom zweiten Industriegiganten gut ausgenutzt.

Erstes Bild aus Industrie-Gigant 2!

Mit Fabriken, Kaufhäusern und LKW-Flotten entsteht ein weit verzweigtes Firmenimperium.

Der *Industrie-Gigant 2* soll das erfolgreiche Original übertrumpfen: Neben einer stark vereinfachten Benutzerführung legen die Entwickler Wert darauf, dass wichtige Informationen allzeit in appetitlichen Happen auf den Schirm geholt werden können. Auch stehen Änderungen am Warenkreislauf auf dem Plan: Nach dem Rohstoffabbau kann direkt verkauft werden, die Verarbeitungsstufen dazwischen fallen auf Wunsch weg. Und: Die ehemals grundsätzlich fiesen Computergegner können jetzt auch als Geschäftspartner agieren.

■ GENRE **Aufbauspiel** ■ ENTWICKLER **JoWood** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ TERMIN **2001**

WarCommander

Taktikspiel mit Spezialeinheiten im 2. Weltkrieg



DIE BRÜCKE AM FLUSS Strategisch wichtige Standorte müssen eilig erobert werden.

Ein ambitioniertes Taktikspiel im Stil des Klassikers *Commandos* verbirgt sich hinter dem nebulösen Namen *War Commander*. Von schräg oben herabblickend werden Sie darin eine maximal 50 Mann starke Soldatengruppe – wählbar aus 11 verschiedenen Kategorien – durch heikle Sondermissionen an atmosphärisch packenden Orten lenken. Als geschichtlicher Hintergrund für zwei Kampagnen, je über 30 Aufträge umfassend, hält der Zweite Weltkrieg her. Spielkern werden sowohl nervenaufreibende Gebüsch- und Grabenkämpfe als auch das Überwinden strategischer Kopfnüsse sein.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Independent Arts**
■ ANBIETER **CDV** ■ TERMIN **2001**

Kicker 2

Rekordverdächtig einfache Bedienung



WERBEWIRKUNG Die vereinfachte Bedienung ist ein schlagendes Argument.

Der Nachfolger des erfolgreichen Fußballmanagers mit der wertvollen Magazinlizenz und dem gehobenen spielerischen Anspruch wird sich durch eines besonders von der Konkurrenz abheben: Eine Steuerung, die simpler kaum noch denkbar ist. Mit zwei (richtig gelesen: zwei) Klicks im Höchstfall muss jedes Untermenü vom Startbildschirm aus erreichbar sein, sonst darf der zuständige Programmierer Überstunden schieben. Zusätzlich werden fünf Schaltflächen im Hauptmenü frei belegbar sein, so dass dem Spieler Abkürzungen zu seinen Lieblingsoptionen zur Verfügung stehen.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Heart-Line**
■ ANBIETER **n. n. b.** ■ TERMIN **Oktober 2000**



Loch im Bauch

Jens Schäfer
PR-Manager,
Havas Interactive Deutschland



■ Brechen wegen der *Diablo 2*-Bugs eure Beschwerdehotlines zusammen?
Nein. Sicherlich sind momentan, aufgrund der hohen Abverkaufszahl, mehr Anrufe als gewöhnlich zu verzeichnen. Aber die gingen nach dem 1.02-Patch schon drastisch zurück.

■ Wird's einen Speicherpatch geben?
Hierzu liegen uns zur Zeit leider keine Infos vor.

■ Wieso stürzt das Battle.net dauernd ab?
Man hat einfach nicht damit gerechnet, dass innerhalb der ersten drei Wochen weltweit über eine Million Spieler ins Battle.Net gehen. Momentan arbeitet Blizzard mit Hochdruck daran, mehr Bandbreite freizugeben.

■ Wird's ein Bonuspaket geben, in dem Baal als Endgegner auftritt?
Dazu können wir im Moment leider noch nichts sagen.

Hört die Signale!

Die Völker 2 vor dem Kräftemessen mit den nächsten Siedlern.

Wie JoWood erstmals verlauteten ließ, wird man im grafisch äußerst hübschen *Die Völker 2* nicht mehr Anführer einer ganzen Rasse, sondern Häuptling eines überschaubaren Stammes sein. Möglich ist damit die Einführung zweier Spielziele geworden. Dass Sie weiterhin alles daran setzen können, den Planeten gewaltsam zu erobern, steht außer Frage. Doch öffnet sich heuer auch ein friedlicher Weg: Als Staatsmann kann man durch trickreiche Diplomatie versuchen, alle Stämme seines Volkes unter einem Dach zu einen.

■ GENRE **Aufbaustrategie** ■ ENTWICKLER **JoWood** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**



WILLKOMMEN IM SPIELZEUGLAND **Führen Sie sich den Niedlichkeitsfaktor im Bild einige Sekunden zu Gemüte, dann raten Sie: Woher mag die Inspiration gekommen sein?**

Der AoE-Killer?

Mit Empire Earth in Echtzeit durch die Historie

Empire Earth, die Echtzeitinnovation von Rick Goodman (*Age of Empires*), nimmt immer deutlichere Formen an: In der Mischung aus Aufbau-, Forschungs- und Kampfspiel werden Sie in komprimierter Form 5.000 Jahre Menschheitsgeschichte nacherleben können, entweder als Dirigent eines real existenten Volkes wie etwa Griechen und Deutsche – oder als Anführer einer aus zehn Attributen selbst erschaffenen Rasse. Besonders im Krieg wird sich die Zeit bemerkbar machen: Wo anfangs Schwerter klirren, zischen später Laser. Nachdem mittlerweile die ersten Missionen fertig gestellt sind, wird ein Veröffentlichungstermin im Frühjahr 2001 angepeilt.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Stainless Steel Studios** ■ ANBIETER **Havas Interactive** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**



KÜSTENWACHE **Wo eben Ritter rannten, fliegen ein paar Stunden später ballernde Gleiter durch die Luft.**

Sheeps in Space

Empire bringt die Schäfchen ins Trockene.



STERNGUCKER **In Lemmingsmanier wird eine Horde Tag-und-Nachtwandler eskortiert.**

Neuigkeiten rund um die abgefahrenen Schafe mit dem heftigen Lemmings-Tick: die Namen der sieben Welten, welche die laufenden Wollbälle während ihrer Odyssee durchkreuzen, wurden offiziell bekannt gegeben. Daraus lassen sich Rückschlüsse auf die Themen der insgesamt 21 Levels (plus Trainingsebenen) ziehen. Ausreichend Hirnschmalz vorausgesetzt, werden Sie die Schafe durch gefährliche Computer- und Vorortszenarien lotsen, durch Disco-, Urzeit- und Spielzeugdimensionen sowie zuletzt durch den Weltraum.

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **Empire Interactive** ■ ANBIETER **Koch Media** ■ TERMIN **Oktober 2000**

Pizza Connection 2

Nicht die Mafia – italienische Teigwaren regieren die Welt!

Weniger bunt, gleich schräg, so lautet die neue Pasta-Devise. Zwar müssen sich Freizeititaliener in *Pizza Connection 2* noch immer mehr oder weniger legal vom Tellerwäscher zum Restaurantpatron hocharbeiten und noch immer dürfen sie auf ihre Teigscheiben abartige Zutaten klatschen. Doch optisch ist das Programm so erwachsen geworden, wie es die vollwertige Wirtschaftssimulation hinter der Spaßfassade verdient hat. Eine gute Entscheidung.



PASTA, BASTA! **Mit Hilfe der neuen Grafik soll auch ein neues Image der Serie aufgebaut werden. Humorvoll bleibt's dennoch.**

■ GENRE **Wirtschaftssimulation** ■ ENTWICKLER **Software 2000** ■ ANBIETER **Software 2000** ■ TERMIN **Oktober 2000**

V-Rally 2 Expert Edition

400 Kilometer Rennvergnügen für Rallye-Profis

Im September gibt es Nachschub für *V-Rally*-Fans: Die Expert Edition des erfolgreichen Rennspiels bietet 26 Rallyewagen (16 davon mit offizieller 1999er-Lizenz) und über 80 Strecken in zwölf verschiedenen Ländern. Insgesamt haben die Kurse eine Gesamtlänge von 400 Kilometern; für Langzeitmotivation dürfte also wohl gesorgt sein. Wer nicht über eine Netzwerkkarte oder einen Internetzugang verfügt, freut sich über die Möglichkeit, mit einem Gegenspieler im Splitscreen-Modus am selben Rechner gegeneinander anzutreten. Neben vier unterschiedlichen Spielmodi soll auch ein beigefügter Editor, mit dem sich auf unkomplizierte Weise eigene Strecken entwerfen lassen, für Abwechslung sorgen. In regelmäßigen Abständen sollen zudem neue Kurse und Wagen als kostenloser Download im Internet angeboten werden.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Eden** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ TERMIN **September 2000**

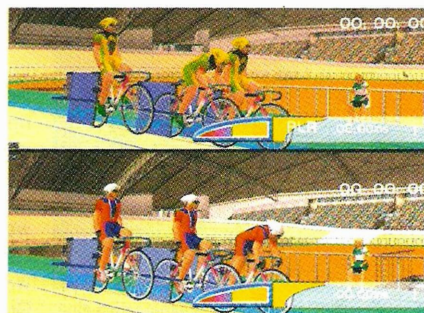


DRECKSCHLEUDER **Beachtlich detaillierte Grafik: Hinter dem reflektierenden Fenster des Wagens ist deutlich der gestresste Fahrer zu erkennen.**

Sydney 2000

Umsetzung der Olympischen Spiele für den PC

Wenn dieses Jahr im australischen Sydney die Olympischen Sommerspiele starten, könnten Sie Ihren persönlichen Weltrekord bereits aufgestellt haben. In *Sydney 2000* von Eidos trainieren Sie eine Mannschaft und müssen diese über mehrere Qualifikationswettbewerbe bis in das Finale der Olympischen Spiele führen. Die Liste der dabei simulierten Disziplinen kann sich sehen lassen: Neben Dreisprung, Hürdenlauf und Gewichtheben müssen Sie auch Ihre Talente im Kajak-Slalom und Tontauben-Schießen beweisen. Außerdem dürfen sich die Sportler in einem virtuellen Trainingslager auf die Kämpfe vorbereiten. Im Mehrspielermodus treten bis zu vier Spieler gegeneinander an.

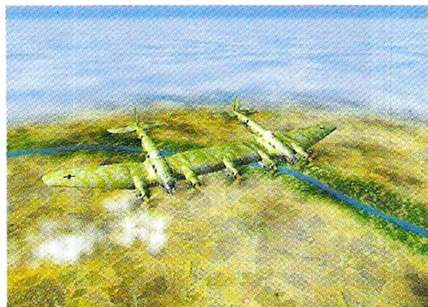


GESCHWINDIGKEITSRAUSCH **Auch Radfahren gehört zu den olympischen Disziplinen.**

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **Attention to Detail** ■ ANBIETER **Eidos** ■ TERMIN **August 2000**

IL-2 Sturmovik

Luftkampf-Simulation von den Siedler-Machern



ÜBER DEN WOLKEN Die historischen Flugzeugmodelle wurden bemerkenswert realistisch designt.

Ausgerechnet von den Schöpfern der berühmt-berüchtigten Knuddelsiedler kommt demnächst eine Flugsimulation mit historischem Hintergrund: *IL-2 Sturmovik* ist thematisch im Zweiten Weltkrieg angesiedelt und ermöglicht es bis zu 32 Spielern gleichzeitig, Luftgefechte mit deutschen oder russischen Kampffliegern zu erleben. Die sechs historisch korrekten Kampagnen decken dabei den Zeitraum von 1941 bis zum Kriegsende 1945 ab. Insgesamt stehen Ihnen 17 unterschiedliche Flugzeuge zur Verfügung; im weiteren Verlauf des Spiels werden Ihnen bis zu 26 realistisch designte feindliche Flieger begegnen.

■ GENRE **Flugsimulation** ■ ENTWICKLER **Maddox Games**
■ ANBIETER **Blue Byte** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**

UEFA 2001

Das realistischste Fußballspiel aller Zeiten?

Große Töne von Infogrames: Wirklichkeitsgetreuer als *UEFA 2001* könne ein Sportspiel kaum noch werden. Die Fakten sprechen allerdings auch für sich. Über 20 Stadien, 146 Mannschaften, Gastauftritte von Oliver Bierhoff und Stefan Effenberg: Die UEFA-Lizenz birgt eben Potenzial. Neben einer Videoleinwand, die die Ereignisse auf dem Rasen in Echtzeit darstellt, soll noch ein anderes Feature für Aufsehen sorgen. Erstmals werden sich Verletzungen nicht nur optisch auswirken: Gefoulte Spieler werden langsamer, schießen schwächer und beginnen zu humpeln. Das Publikum wird das Geschehen dynamisch verfolgen und mit Pfiffen, Buhrufen oder wilden Begeisterungsstürmen passend kommentieren. *UEFA 2001* wird vermutlich noch im Herbst dieses Jahres veröffentlicht werden.

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **Infogrames** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ TERMIN **Oktober 2000**



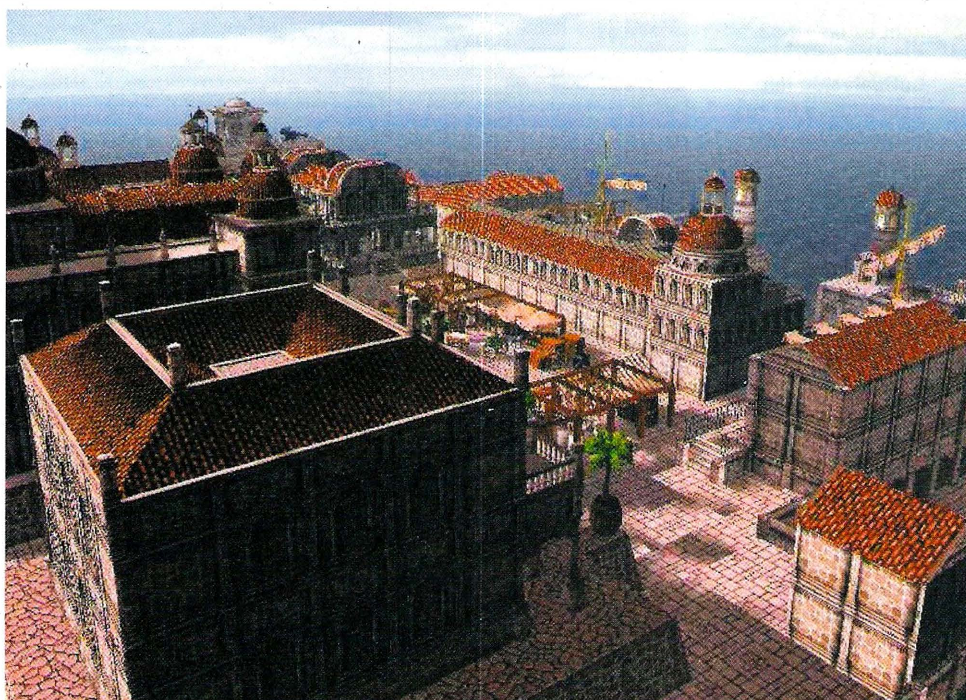
ATMOSPHÄRISCH Dank der begehrten UEFA-Lizenz treten die besten europäischen Vereine nun auch bald auf Ihrem Monitor gegeneinander an.

Unter schwarzer Flagge

Gehen Sie in Pirates! Online als tollkühner Freibeuter auf Kaperfahrt!

Der österreichische Software-Entwickler Neo Software (*Der Clou 2*) arbeitet an einem Mix aus Action und Strategie, der den Spieler in die Karibik der frühen Neuzeit versetzt. Sie schlüpfen in die Rolle eines Piratenkapitäns und trotzten Sturm, Skorbut und spanischen Galeonen. Erfahrung gewinnen Sie dadurch, dass Sie einen der vielen Häfen ansteuern und erbeutete Güter gegen begehrte Waren austauschen. Übernehmen Sie Aufträge für eine der miteinander konkurrierenden Mächte, dann erwartet Sie ein hübsches Preisgeld. *Pirates! Online* wird als reiner Online-Titel unter www.gameplay.de angeboten. Die Spielwelt wird komplett in 3D umgesetzt; eine leistungsfähige Technik kommt zum Einsatz, die für flüssige Seeschlachten sorgt.

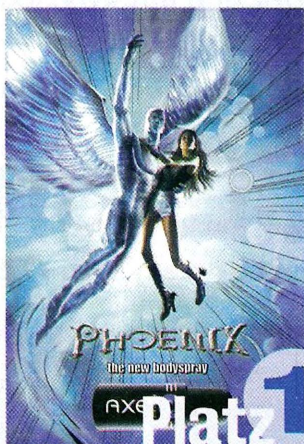
■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Neo Software**
■ ANBIETER **Gameplay.com** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**



AUF ZUM ENTERN! In den Hafenstädten können Sie sich unter die Bewohner mischen, Handel treiben – oder durch flegelhaftes Benehmen eine Prügelei provozieren. Die 3D-Grafik schafft ein stimmungsvolles Ambiente.

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die beste Anzeige. Abstimmen und mitmachen lohnt sich: Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!



Phoenix (Axe)
Himmlische Heerscharen: Die Anzeige zum neuen Axe-Duft beflügelt mit Abstand die meisten Leser. Mit den Schwingen des Phoenix auf einen souveränen ersten Platz!

Platz 2 **Lara (Freecom)**
Die Silbermedaille geht an Freecoms Lara mit Hormonproblemen.

Platz 3 **Deus Ex (Eidos)**
Geniale Anzeige für ein geniales Spiel: Eidos landet mit *Deus Ex* auf Platz 3.

Und so machen Sie mit:
Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller beziehungsweise Produkt sowie Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games,
Stichwort: ADward
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Einsendeschluss: 18.08.2000

Die Völker

Ärger um Burger-King-Aktion



SONDERANGEBOT Die Spezial-Edition der Völker ist ausschließlich online spielbar

Der Fast-Food-Riese bietet seit einiger Zeit eine Sonderauflage von *Die Völker* zum Preis von 14,95 Mark an. Der Haken: Abgesehen vom einleitenden Tutorial ist die deutlich abgespeckte Spezialversion ausschließlich online spielbar! Wer über keinen Internetzugang verfügt, schaut also buchstäblich in die Röhre. PC-Games-Tipp: Passionierte Solospieler sollten sich stattdessen nach der ebenfalls noch im Handel erhältlichen Budget-Vollversion des Aufbaustrategiespiels umsehen.

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **JoWood**
■ ANBIETER **Infogrames** ■ TERMIN **Bereits erhältlich**

Everquest

Neues Expansion-Pack kommt!

Unter dem Namen *The Scars of Velious* erscheint im Dezember die nächste Erweiterung für das Online-Rollenspiel *Everquest*. Das Add-On fügt den bestehenden Gebieten einen weiteren Kontinent mit neuen Monstern, Quests und Gegenständen hinzu. Zusätzliche Rassen und Klassen sind dagegen genauso wenig geplant wie eine Erhöhung des maximalen Charakterlevels.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Verant**
■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ TERMIN **Dezember 2000**



FALSCHESCHLANGE Auch auf dem neuen Kontinent erwarten Sie jede Menge Monster.

Der dreifache Ballack

Wer steckt wirklich hinter Lothar Deislack?

Leverkusens Mittelfeldstar Michael Ballack macht Werbung für *Bundesliga Stars 2001* von EA Sports. Beim Überfliegen der dazu gehörigen Pressemitteilung werden einige Redakteure stutzig – ein Blick in unser Archiv wirft dann neue Fragen auf: Ist „Michael Ballack" in Wirklichkeit nur ein Tarnname für „Sebastian Deisler"? Oder spielt er gar in seiner Freizeit unter dem Namen „Lothar Matthäus" bei den New Yorker Metro Stars? Lesen Sie die nachfolgenden Auszüge und urteilen Sie selbst!

04. August 1999: Sebastian Deisler über die Bundesliga-Stars-2000-Kooperation mit EA:
(...) „Ich bin selbst ein großer Fan der Sportspiele von EA Sports und immer wieder begeistert von den wahnsinnig realistischen Spiel- und Bewegungsabläufen. Mit Bundesliga Stars kann man sich wirklich das ganze Flair des deutschen Profifußballs tagtäglich nach Hause holen", begründet Deisler, warum er über die Zusammenarbeit mit dem größten Hersteller von Unterhaltungssoftware nicht lange nachdenken musste.



18. Oktober 1999: Lothar Matthäus über die FIFA-2001-Kooperation mit EA:
(...) „Mit den virtuellen Spielen von EA Sports kann ich mir die ganze Welt des Profifußballs tagtäglich nach Hause holen. Besonders das Verständnis und der Enthusiasmus von EA Sports für den Fußballspo t begeistert mich", begründet der Ausnahme-Spieler seine Entscheidung.



07. Juli 2000: Michael Ballack über die Bundesliga-Stars-2001-Kooperation mit EA:
(...) Über die Zusammenarbeit mit dem größten Hersteller von Unterhaltungssoftware musste Ballack nicht lange nachdenken: „EA Sports kenne ich schon lange. Die realistischen Spiel- und Bewegungsabläufe begeistern mich immer wieder. Mit Bundesliga Stars 2001 kann man sich jeden Tag das Flair des Profifußballs nach Hause holen."





Sightseeingtour

Mit dem ersten Fremdenführer durchs Wirrwarr verliert das WWW an Schrecken.

Vor allem für Einsteiger stellt die Informationsflut im Internet ein Problem dar. Professionelle Seiten liegen unter abertausend Stümperangeboten begraben, umfassende Archive erschlagen den Besucher mit einem Wust von Verknüpfungen zum Anklicken und Verirren. Wie also die besten Seiten zu einem bestimmten Thema finden? Wie darauf die gesuchte Information auch wirklich erspähen? Unter www.datango.de finden Sie eine mögliche Antwort: Besichtigungstouren. Sie geben das Thema vor – sagen wir: Ausbildung, Reisen, Musik, Wissenschaft oder Sport – Datango nimmt Sie bei der Hand, führt Sie zu passenden Homepages und erläutert deren Inhalte via Sprachausgabe. Die Zahl der verfügbaren Führungen hat inzwischen locker die Hundertermarke übersprungen – wöchentlich werden es mehr. Für die Teilnahme nötig ist allein die Installation eines kleinen Players, zu finden auf unserer Heft-CD. Folgende Webrides schlagen wir allen vor, die möglichst rasch einige Infos zum Hobby „Computer und Co." suchen:

- **Spiele weltweit: Auf welchen Seiten legal kostenlose Downloads angeboten werden.**
- **Spielend Geld verdienen: Wie man beim Surfen die private Schatztruhe füllen kann.**
- **Virtueller Rundumschlag: Was Sie über Computer, Netz und Spiele wissen sollten.**

IM KLARTEXT



Asus wollte Spielern mit der „See-Through"-Technik die Möglichkeit schenken, mit ihrer Nvidia-basierten Grafikkarte rumzutricksen.

Cheaten eingebaut

Bernd Holtmann
Redakteur Hardware

Was einmal eine gute Idee von Asus war, hat im Internet große Wellen geschlagen. Der Grafikkartenhersteller wollte hilflosen 3D-Spielern kosmetische Unterstützung anbieten. Dort arbeitet man an einem Treiber, der bei allen Asus-Karten mit Nvidia-Chips eine Debug-Option zulässt, mit der man in 3D-Spielen die Texturen entweder ausblenden oder transparent machen kann. Der auftretende Effekt ist einfach zu beschreiben: In der 3D-Umgebung sähen Sie dann Gegner Power-Ups oder Waffen durch Wände durchscheinen. Sie würden also genau wissen, wo der Feind lauert, wo sich das nächste Health-Pack befindet oder wo Redeemer oder BFG versteckt sind. Stellt sich nur die Frage: Wer braucht das? In der Onlineszene schießt Asus mit seiner neuen Idee auf jeden Fall in die falsche Richtung. Eine Treiberversion machte aber im Internet bereits die Runde. Wenn sich Spieler ohne Geschick mit Hardwareunterstützung einen Vorteil erschummeln können, dann ist Chancengleichheit bei Onlinespielen nicht mehr gegeben. Grafik-Cheaten zerstört die Vertrauensbasis, auf der im Internet gegeneinander gewetteifert wird. Wie soll man dann bei den Online-Spielen noch sichergehen können, dass nicht per Grafik-Cheat gespielt wurde? Asus will den Treiber nicht ausliefern. Trotzdem bleibt nur noch abzuwarten, wann findige Cheater diese Schalter im Referenztreiber finden und ihn kurzerhand freischalten.

Wände werden durchsichtig und Power-Ups sichtbar. Machen 3D-Spiele da überhaupt noch Spaß?

Der Ferrari-Vorteil

Die neuen Lenkräder von Thrustmaster haben den Lizenz-Bonus vom Ferrari-Rennstall.

Nachdem Guillemot die Firmen ThrustMaster und Hercules übernommen hat, kommt im Herbst die erste Controllerfrucht dieser Übernahme in den Handel. Unter dem Namen „360 Modena Racing Wheel" entsteht dort eine neue Lenkradreihe in Kooperation mit dem Schumacher-Rennstall Ferrari. Das Lenkrad selbst ist gummiert und besitzt neben zwei Wippen Feuerknöpfe und analoge Pedale für Gas und Bremse. Ist das Lenkrad per USB-Stecker angeschlossen, können Sie die Schnellbefestigungsklammer benutzen, um es an einem Tisch oder einer Schreibtischplatte zu fixieren. Die normale Version des Modena-Wheel kostet rund 120 Mark. Die aufgebohrte Variante mit dem Namen „360 Modena Pro Racing Wheel" kommt mit zwei zusätzlichen Klammern und Gangschaltung daher. Diese Profi-Version kostet den ambitionierten Rennfahrer 50 Mark mehr. Beiden Lenkrädern liegt übrigens die ThrustMapper-Software bei, mit der Sie alle Funktionen nach Ihren Wünschen programmieren können.



■ LIZENZABKOMMEN
Mit dem gelben Ferrari-Logo fährt sich die nächste virtuelle WM gleich noch besser.

■ HERSTELLER **Guillemot/Thrustmaster** ■ TELEFON **0211-338004466** ■ WEBSEITE **www.thrustmaster.com**

Handzahm

Logitech wird zum Mäuse-Optiker.

Nahezu jeder Hersteller von PC-Mäusen möchte an der optischen Revolution teilhaben. Mit der Optical Wheel Mouse trägt auch Logitech sein Scherflein dazu bei. Die Maus ist in schickem Metallic-Blau gehalten und verfügt über eine gute Ergonomie und Größe. Beim Funktionsumfang hielt sich Logitech allerdings dezent zurück. Mehr als zwei Tasten und ein Wheel hat Logitechs Optical nicht im Gepäck. Eine spezielle Software soll den Ausstattungsmangel allerdings ausgleichen und es sogar ermöglichen, den Internetbrowser per Wheel zu steuern. Für faire 65 Mark gibt es die Maus ab sofort im Handel.

■ HERSTELLER **Logitech**
■ TELEFON **069-92032165**
■ WEBSEITE **www.logitech.de**



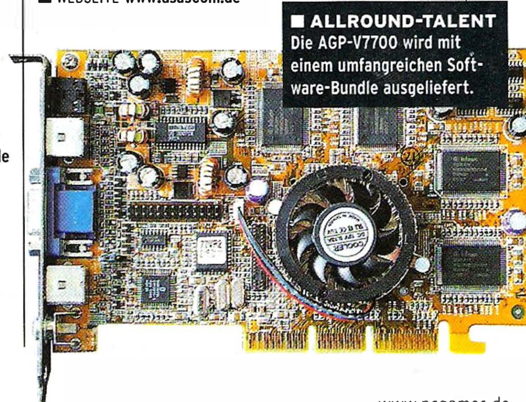
■ ERLEUCHTET
Dank der Optical Wheel Mouse mit USB-Anschluss ist auch bei Logitech die Mauswelt nicht mehr rund.

Dynamite Deluxe

Die Grafikkarte für Video-Spieler

Nachdem Asus die AGP-V7100 mit dem abgespeckten GeForce2 MX in der Mache hat, glüht bereits das nächste Grafikeisen im Feuer. Die neue AGP-V7700 wird vom GeForce2-GTS-Chip angetrieben. Der ist mit 200 MHz getaktet, während die 32 MB DDR-SGRAM mit 166 MHz angesprochen werden. Die V7700 Deluxe verfügt über zwei Videoausgänge (S-Video und Composite) sowie einen S-Video-Eingang. Für echtes 3D in Spielen liefert Asus gleich noch eine Shutter-Brille mit. Neben vielen Softwarefeatures für Übertakter und Videofans gibt es zusätzlich ein Spiele-Bundle. Die AGP-V7700 Deluxe erscheint Ende Juli und kostet rund 850 Mark.

■ HERSTELLER **ASUS** ■ TELEFON **02102-95990**
■ WEBSEITE **www.asuscom.de**



■ ALLROUND-TALENT
Die AGP-V7700 wird mit einem umfangreichen Software-Bundle ausgeliefert.

Goldene Mitte

Ati meldet sich an die 3D-Front zurück.

Unter 800 Mark! So lautet die Kampfansage von Ati, wenn es darum geht, eine mit 64 MB DDR-SDRAM ausgestattete Grafikkarte mit modernster Geometriebeschleunigung ins Regal zu stellen. Die erste, für Anfang September geplante Lieferung der neuen Radeon-256-Karten wird auf drei Modelle abzielen. Die Spitze bildet das mit 183 MHz getaktete 64-MB-Modell mit TV-Ein- und Ausgang und Software-DVD-Player. Darunter wird es eine gleich schnelle 32-MB-DDR-Version geben, die 649 Mark kosten soll. Gegen die Nvidia GeForce2 MX wird eine Version mit 32 MB SDR-Speicher für 499 Mark aufgestellt. Sie soll mit 166 MHz an den Start gehen.

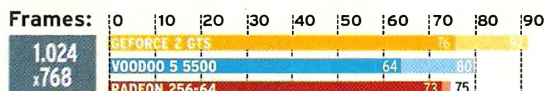
Das Leistungsniveau des angetesteten Top-Modells liegt besonders bei hoher Auflösung und 32 Bit Farbtiefe über der GeForce2 GTS und der Voodoo5 5500. In 16 Bit und niedrigen Auflösungen erschließen die Treiber noch nicht das volle Potenzial der Hardware. Hier dominiert die GeForce deutlich und auch die Voodoo kann bei Spielen ohne T&L schneller zeichnen. Alles in allem aber ein viel versprechender Ausblick.

■ HERSTELLER **Ati** ■ TELEFON **089-665150** ■ WEBSEITE **www.ati.com**

Das 3D-Führungstrio

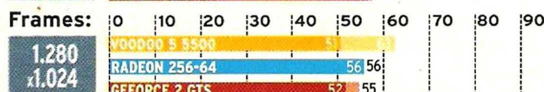
Drei 3D-Helden streiten nun um die teure Käufergunst.

Q3-Engine 1.17 (Athlon 900 Classic, KX133, High Quality, OpenGL, Demo1)



Unreal Tournament 4.20 (Athlon 900 Classic, KX133, Direct3D)





LEGENDE: AUFLÖSUNG CPU 32 Bit 16 Bit

Ati darf den Treibern noch etwas Optimierungsarbeit widmen, der geringe Abstand zwischen 16- und 32-Bit-Leistung deutet auf unerschlossenes Hardware-Potenzial hin.

■ **KONTAKT** Faustdick hinter den Ohren hat es Atis Radeon-Karte, wenn es um die Anschlussmöglichkeiten geht.

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Monat für Monat finden wir für Sie heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.

1 – NEU – Vormonat: –
DIABLO 2 (Blizzard/Havas Interactive)
STIRB LANGSAM ist mit Sicherheit nicht die Devise von Diablo, Baumkopf Holzfaust und Konsorten. Passen Sie gut auf Ihren Helden auf, sonst wird blitzschnell kurzer Prozess mit ihm gemacht!

2 – ▼ – Vormonat: 1
AGE OF EMPIRES 2 (Ensemble Studios/Microsoft)
BRAVEHEART, auch als William Wallace bekannt, ist einer der Helden, den Sie durch das Echtzeitstrategiespiel begleiten.

3 – ▲ – Vormonat: 4
DIE SIMS (Maxis/Electronic Arts)
FRÜHSTÜCK BEI TIFFANY oder nur ein schneller Snack? Entscheiden Sie, was Ihren Sims am besten gefällt!

4 – NEU – Vormonat: –
VAMPIRE: DIE MASKERADE (Nihilistic Software/Activision)
INTERVIEW MIT EINEM VAMPIR ist nur gewieften Befragern zu empfehlen. Vermeiden Sie Themen wie Zähne, Weihwasser, Sonnenbad.

5 – – – Vormonat: 5
ANSTOSS 3 (Ascaron/Infogrames)
DAS GEHEIMNIS MEINES ERFOLGES verrät sicher kein Spitzenmanager, um die alleinige Vormachtstellung in der Liga zu wahren.

6 – NEU – Vormonat: –
DEUS EX (Ion Storm/Eidos)
DIE ÜBLICHEN VERDÄCHTIGEN verbergen sich wohl kaum hinter den Verschwörungstheorien von Warren Spectors Actionknaller.

7 – ▼ – Vormonat: 3
NEED FOR SPEED: PORSCHE (Electronic Arts)
AUF DER FLUCHT hat man in einem Porsche gut lachen. Blöd nur, wenn alle anderen Fahrer auch einen haben.

8 – ▼ – Vormonat: 2
HALF-LIFE (DT.) (Valve/Havas Interactive)
MISSION IMPOSSIBLE dachte Gordon Freeman zunächst, als jede Menge Aliens und Soldaten zwischen ihm und der Freiheit lagen.

9 – ▲ – Vormonat: 19
OUTCAST (Appeal/Infogrames)
STARGATE oder ein anderes Dimensionstor wird Cutter Slade nach seiner Reise nach Adelpha so schnell nicht mehr betreten.

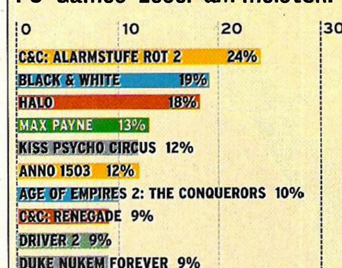
10 – ▼ – Vormonat: 8
STARLANCER (Digital Anvil/Microsoft)
DENN SIE WISSEN NICHT, WAS SIE TUN denkt man angesichts des Ost-West-Konflikts, der in der Weltraumsimulation immer noch andauert.

Platz	Veränderung	Vormonat	Spiel	Hersteller
11	▲	25	C&C 3: TIBERIAN SUN	Westwood Studios/Electronic Arts
12	▲	31	FIFA 2000	EA Sports/Electronic Arts
13	▼	7	STAR TREK: ARMADA	Activision
14	▲	24	UNREAL TOURNAMENT	Epic/GT Interactive
15	▼	6	HALF-LIFE: OPPOSING FORCE	Gearbox/Havas Interactive
16	▼	15	BALDUR'S GATE	BioWare/Virgin Interactive
17	▲	22	ANNO 1602	Sunflowers/Infogrames
18	▼	13	DARK PROJECT 2	Looking Glass Studios/Eidos
19	▲	28	DER VERKEHRSGIGANT	JoWood/Infogrames
20	▼	12	EARTH 2150	TopWare Interactive

Platzierung – Veränderung zum Vormonat: ▲ Gestiegen, – Gleich geblieben, ▼ Gefallen – Platzierung vom Vormonat

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Spiel	Anteil
C&C: ALARMSTUFE ROT 2	24%
BLACK & WHITE	19%
HALO	18%
MAX PAYNE	13%
KISS PSYCHO CIRCUS	12%
ANNO 1503	12%
AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS	10%
C&C: RENEGADE	9%
DRIVER 2	9%
DUKE NUKEM FOREVER	9%



ALARMZEICHEN? Black & White wird auf Platz 1 von Alarmstufe Rot 2 abgelöst.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	DIABLO 2
2	▼1	DIE ORIGINAL MOORHUHNJAGD
3	– 3	DIE SIMS
4	▼2	DIE RACHE DER SUMPFHÜHNER
5	NEU	VAMPIRE: DIE MASKERADE
6	▲9	EURO 2000
7	▲11	AGE OF EMPIRES 2
8	▲14	SHOGUN
9	▼8	COMMAND & CONQUER 3: FEUERSTURM
10	▲12	ANSTOSS 3

TOP 10 UK

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	DIABLO 2
2	– 2	THE SIMS
3	NEU	EARTH 2150
4	▼1	SHOGUN: TOTAL WAR
5	▼3	CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 99/00
6	NEU	VAMPIRE: THE MASQUERADE
7	▼4	AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS
8	NEU	AUTOROUTE GB 2001
9	▲12	ROLLERCOASTER TYCOON
10	▼9	STARLANCER

TOP 10 USA

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	DIABLO 2
2	– 2	THE SIMS
3	▼1	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
4	NEU	ICEWIND DALE
5	▼3	ROLLERCOASTER TYCOON
6	NEU	DEUS EX
7	▲9	STARCRAFT
8	NEU	SIMCITY 3000 UNLIMITED
9	▼5	AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS
10	▲14	STAR TREK: BIRTH OF FEDERATION

Quellen: Wir danken MCV Deutschland, MCV UK sowie TopWare/GfK für die freundliche Unterstützung.

Wenn Sie unsere Lesercharts mitgestalten möchten und dabei eines von zehn Exemplaren des aktuellen Spiels des Monats gewinnen möchten, dann rufen Sie uns an und nennen Sie uns Ihr derzeitiges Lieblingsspiel:

Tel. 0190-595859
(DM 1,21/Minute)

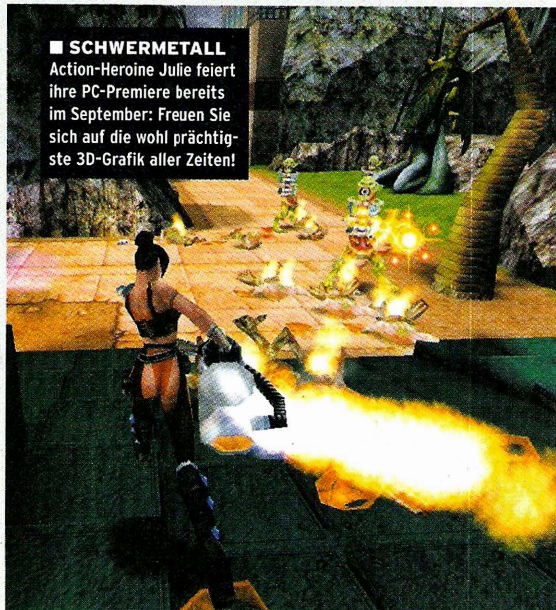
Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie maximal DM 1,80.

Internet-Nutzer steuern einfach die PC-Games-Website an: www.pcgames.de

Bitte vergessen Sie in keinem Fall Ihren Namen und Ihre Anschrift, damit wir Ihnen Ihren Gewinn zustellen können. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Die Warteliste im August

Jeden Monat in PC Games: die Übersicht mit allen wichtigen Veranstaltungen, Terminen und Release-Daten.



■ SCHWERMETALL Action-Heroine Julie feiert ihre PC-Premiere bereits im September: Freuen Sie sich auf die wohl prächtigste 3D-Grafik aller Zeiten!

Veröffentlichungen des Monats

Do	03.8.	Nostalgie neu im Laden mit **BATTLE ISLE** (Platinum).
Mo	09.8.	Schreie kann man jetzt kaufen: **WARLORDS BATTLECRY.**
Di	08.9.	Und weiter geht's mit dem Bonuspaket für die **SUMPFHÜHNER.**
Di	15.8.	2. Verkaufsstartversuch: **MERCEDES-BENZ TRUCK RACING.**
Fr	18.8.	Rennen Sie an die Kasse mit **SYDNEY 2000.**
Di	18.7.	Ab heute billiger: **BUNDESLIGA STARS 2000 (CLASSICS).**
Fr	28.7.	Die **HEROES OF MIGHT & MAGIC** kommen als Trilogie.

Veranstaltungen und Termine

Sa	02.9.	**ACTIONDUELLE** in Berlin (tnl_toaster@lanparty-berlin.de
Sa	09.9.	Lieber Fraxpo als Expo: **LAN-FEST** in Celle (info@fraxpo.de)
Sa	09.9.	Kempten bläst zur **„HASENJAGD"** im Netz (hasenweb.de)
Fr	15.9.	900 Mann **FRAGGEN** in Dresden (info@lan-conference.de)

Action

Alone in the Dark 4	November 2000
C&C: Renegade	3. Quartal 2000
Blair Witch Project	Oktober 2000
Deep Fighter	September 2000
Duke Nukem Forever	2. Quartal 2000
Dragonriders	Dezember 2000
Evil Dead	Februar 2001
Galleon	November 2000
Giants	September 2000
Halo	März 2001
Heavy Metal F.A.K.K. 2	September 2000
Hidden & Dangerous 2	April 2001
Loose Cannon	4. Quartal 2000
Mafia	November 2000
Max Payne	März 2001
MechWarrior 4	4. Quartal 2000
Obi-Wan	September 2000
Oni	November 2000
Resident Evil 3	September 2000
Rune	Oktober 2000
Star Trek: Voyager	September 2000
Team Fortress 2	2. Quartal 2000
Technomage	3. Quartal 2000

Strategie

Anno 1503	1. Quartal 2001
Anpfiff	September 2000
Battle Isle: Der Adosia-Konflikt	3. Quartal 2000
Black & White	November 2000
C&C: Alarmstufe Rot 2	Oktober 2000
Call to Power 2	3. Quartal 2000
Cultures	September 2000
Der Clou 2	September 2000
Der Patrizier 2	Oktober 2000
Desperados	1. Quartal 2001
Die Siedler 4	4. Quartal 2000
Die Sims - Das volle Leben	3. Quartal 2000
Frontschweine	Oktober 2000
Pizza Connection 2	Oktober 2000
Republic: The Revolution	4. Quartal 2000
Starfleet Command 2	November 2000
Sudden Strike	August 2000
Three Kingdoms	3. Quartal 2000
Unborn	4. Quartal 2000

Warcraft 3	4. Quartal 2000
Wiggles	1. Quartal 2001
Z2	1. Quartal 2001

Abenteuer

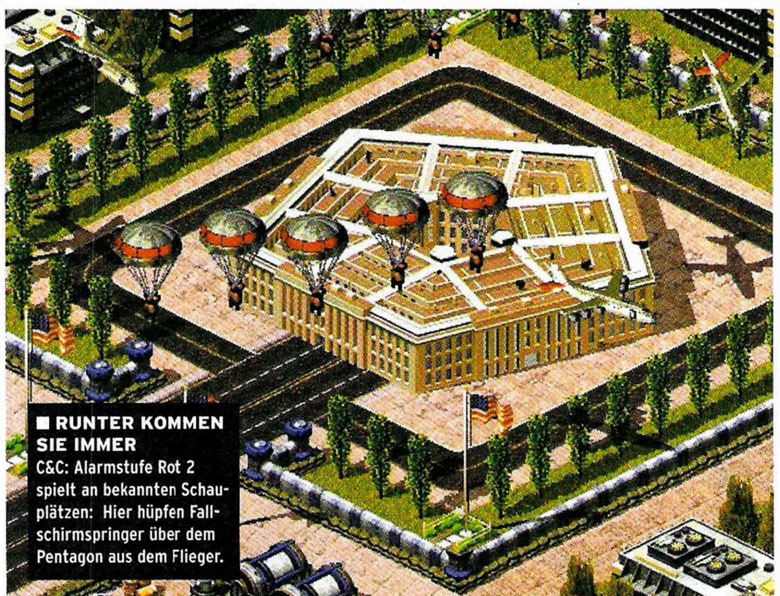
Anachronox	3. Quartal 2000
Baldur's Gate 2	September 2000
Blade	November 2000
Gorasul: Lost Souls	September 2000
Gothic	3. Quartal 2000
Monkey Island 4	November 2000
Neverwinter Nights	2001
Planescape Torment 2	4. Quartal 2000
Pool of Radiance 2	November 2000
Simon the Sorcerer 3D	3. Quartal 2000
Stonekeep 2	4. Quartal 2000
Summoner	Februar 2001
The Real Neverending Story	3. Quartal 2000
The Road to El Dorado	November 2000
Wizards & Warriors	3. Quartal 2000

Sport- & Rennspiele

Anstoss Action	1. Quartal 2001
Box Champions 2000	2. Quartal 2000
Championship Motocross	3. Quartal 2000
Midtown Madness 2	3. Quartal 2000
Need for Speed: Motor City	September 2000
Rally Racing Simulation	November 2000
Tony Hawk's Pro Skater 2	September 2000
Williams F1 Team Racer	November 2000
World Sports Cars	3. Quartal 2000
V-Rally 2 Expert Edition	September 2000

Simulation

Comanche 4	3. Quartal 2000
Crimson Skies	3. Quartal 2000
Descent	4 Oktober 2000
Destroyer Command	September 2000
Freelancer	4. Quartal 2000
IL-2 Sturmovik	1. Quartal 2001
I-War 2	September 2000
Silent Hunter 2	1. Quartal 2001
Star Trek: Klingon Academy	3. Quartal 2000



■ RUNTER KOMMEN SIE IMMER C&C: Alarmstufe Rot 2 spielt an bekannten Schauplätzen: Hier hüpfen Fallschirmspringer über dem Pentagon aus dem Flieger.

■ FRÖHLICHES FRAGGEN
Das Erstellen eigener Maps ist leichter möglich, als Sie vielleicht denken. Schon nach wenigen Stunden können Sie Computergegnern oder Ihren Freunden einheizen.

Schaffe, schaffe, Level baue!

Der Mehrspieler-Modus ist bei Ego-Shootern in den letzten Jahren immer beliebter geworden, einige Spiele wie Unreal Tournament oder ein indizierter id-Titel richten ihr Hauptaugenmerk sogar gänzlich auf diesen Aspekt. Obwohl die mitgelieferten Maps abwechslungsreich und hochwertig sind, werden sie für viele Actionfans mit der Zeit langweilig.



UNGEMÜTLICHE STIMMUNG Trotz der Beleuchtung wirkt der Raum alles andere als einladend. Die Fackel unter der Decke symbolisiert die Lichtquelle.

Was liegt da näher, als selbst Levels zu entwerfen? Die entsprechenden Tools liegen bei vielen Titeln mehr oder weniger versteckt auf dem Silberling und sind, wenn man einmal das Prinzip verstanden hat, recht einfach zu bedienen. Leider fallen die Dokumentationen oft nicht besonders umfangreich aus, so dass viele potenzielle Hobbydesigner vor den kompliziert anmutenden Programmen zurückschrecken. Daher erklären wir Ihnen am Beispiel des Editors UnrealEd 2.0 die grundlegenden Schritte, die Sie für den Bau eigener Karten für *Unreal Tournament* (*UT*) benötigen. Von der Leistungsfähigkeit der *Unreal*- bzw. *UT*-Engine und damit des Editors zeugten bereits Spiele wie *Wheel of Time*, *Klingon Honor Guard* und der nagelneue Action-Kracher *Deus Ex*, von denen Sie sich auch die eine oder andere Inspiration holen können. Um Ihnen die Informationen praktisch aus erster Hand zu liefern, sicherten wir uns die Mitarbeit und Kompetenz des Level-Designers Michael „Smoerble" Stock, der sich mehr als nur hobbymäßig mit dem Bau eigener Levels befasst und nicht nur in der deutschen Mapper-

Szene enorm bekannt ist. Unter anderem widmete er sich in Tutorials auch so schwierigen Themen wie der Bot-KI, also der genauen Beschreibung der Bot-Pfade und damit deren Verhalten im Spiel (zu finden unter www.smoerble.de).

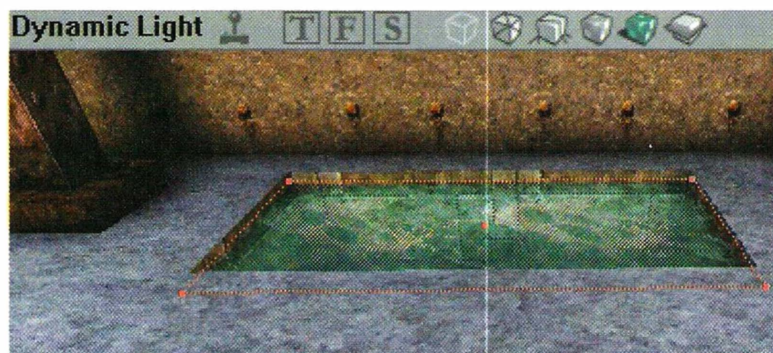
In unserem Artikel beziehen wir uns auf den UnrealEd 2.0, der zwar noch einige Bugs hat, aber spätestens nach dem aktuellen Fix auf fast allen Systemen problemlos läuft. Sie können zwar alle Schritte auch mit dem UnrealEd 1.0 nachvollziehen, allerdings bietet der Nachfolger in einigen Bereichen (z.B. Texturen) mehr Komfort und ist übersichtlicher aufgebaut.

Zunächst müssen Sie den Editor wie folgt installieren (wenn Sie *Unreal Tournament* bereits installiert haben, reicht es, den Patch auf Version 4.20 zu installieren):

- Installieren Sie *Unreal Tournament* (UnrealEd 1.0 landet automatisch mit auf der Festplatte im Verzeichnis \Unreal Tournament\System)
- Installieren Sie den *UT*-Patch auf Version 4.20 (auf der Heft-CD), dieser enthält UnrealEd 2.0 (*UT*-CD bereithalten)
- Es lohnt sich auch, eine Verknüpfung auf dem Desktop zu erstellen.

Auf einigen Systemen läuft UnrealEd 2.0 nicht auf Anhieb, da bei der Installation des Patches manchmal eine fehlerhafte Datei (comctl32.dll) auf die Festplatte wandert. In diesem Falle benutzen Sie bitte den comctl32-Fix, den Sie auf der Heft-CD finden.

Das Prinzip und die Programmphilosophie haben wir im Kasten „Kein Buch mit sieben Siegeln" beschrieben. Da die Abläufe bei der Gestaltung von Levels immer die gleichen sind, werden Sie schnell eine gewisse Routine bekommen. Sie legen die Architektur fest und versehen die Räume mit Texturen. Dabei stehen Ihnen jede Menge verschiedene Oberflächen zur Verfügung, so dass Sie von der mittelalterlichen Burg bis hin zum futuristischen Raumschiff jede erdenkliche Thematik realisieren können. Zuerst bauen Sie eine Grundstruktur auf. Achten Sie dabei gleich von Anfang an darauf, dass Sie Ihren Bauwerken immer Maße verpassen, die typischen Grid-Werten entsprechen, also Werte, die sich durch 8, 32 oder 64 teilen lassen. (z. B. nicht 1.000, sondern 1.024). Dadurch lassen sich die Objekte genau aneinander setzen, ohne zu überlappen. Eine ungenaue Positionierung (wenn sich Brushes z. B. nur ein halbes Grid überlappen) führt manchmal zu Fehlern, die sich oft nur sehr schwer oder manchmal gar nicht mehr beseitigen lassen. Es gibt zwar auch ein so genanntes StretchTool (Scale-Mode), mit dem sich die Größe nachträglich noch verändern lässt; wir raten jedoch



KINDERLEICHTER BADESPASS **Auch vermeintlich komplizierte Objekte wie dieses Wasserbecken lassen sich problemlos einbauen und sorgen auf eigenen Karten für Belebung.**



PRAKTISCHE ÜBERSICHT **Im Texturbrowser werden sämtliche Oberflächen thematisch sortiert angezeigt. Die Vorschaufunktion erleichtert Ihnen die Auswahl.**

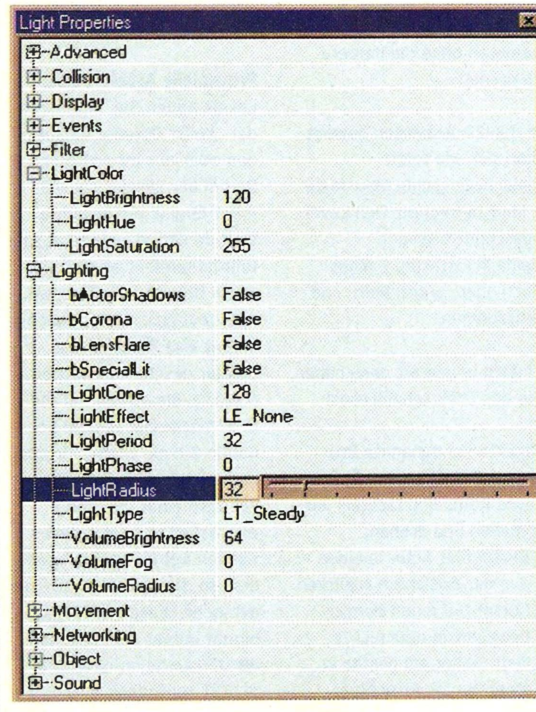
Es werde Licht

Die Beleuchtung spielt beim Bau eigener Maps eine entscheidende Rolle. Hier die wichtigsten Eigenschaften.

Licht ist das Element, das noch wichtiger für die Stimmung einzelner Räume oder des ganzen Levels ist als der Sound. Daher fallen auch die entsprechenden Gestaltungsmöglichkeiten in UnrealEd 2.0 sehr umfangreich aus Hier zunächst nur die wichtigsten Eigenschaften für den Anfang (bei gewählter Lichtquelle per Rechtsklick die Properties aus dem Kontextmenü wählen, damit das Bild erscheint):

LightColor:
LightBrightness legt die Helligkeit fest (0 = dunkel, 255 = hell)
LightSaturation legt die Sättigung fest, je größer der Wert, umso größer der Weiß-Anteil (0 = reine Farbe, 255 = weiß)
LightHue legt die Lichtfarbe aus einem Spectrum fest (die Farbe lässt sich auch über den Button „Color" festlegen, der beim Klick auf den Menüpunkt „LightColor" erscheint)

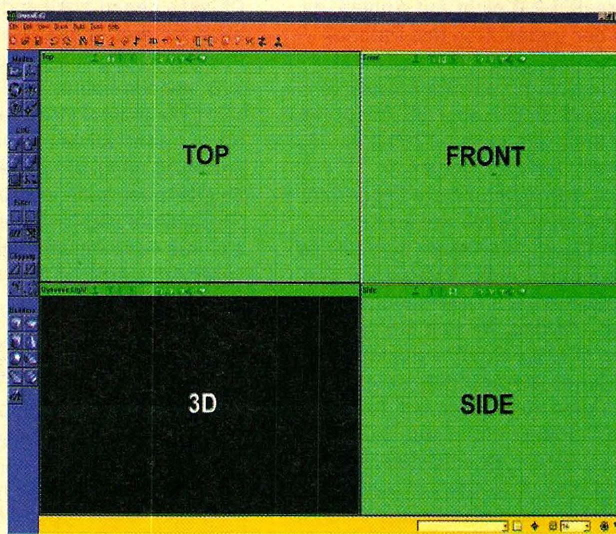
Lightning:
LightRadius legt den Radius der von der Lichtquelle bestrahlten Fläche fest



Kein Buch mit sieben Siegeln

Der Umgang mit dem Editor ist weniger kompliziert, als Sie angesichts der 3D-Thematik vielleicht vermuten. Schon wenige Funktionen reichen zunächst aus, um einfache Maps zu erstellen.

Der Bildschirm ist in vier Bereiche gegliedert: Am oberen Rand befinden sich die Menü- und Symbolleiste (rot markiert), links ist die Werkzeugleiste (blau markiert), am unteren Rand einige Optionen für den Grid, der als eine Art Gitter zur genauen Positionierung in den 2D-Ansichten liegt, (gelb markiert) und den Rest des Bildschirms füllen vier Ansichtsfenster (grün markiert) aus. In der Grundeinstellung sind das die Ansicht von oben (TOP) von vorn (FRONT) von der Seite (SIDE) und die 3D-Ansicht. Ein Kästchen des oben genannten Grids hat in der Grundeinstellung eine Seitenlänge von 16 Welteinheiten (Units). Auf diese Units beziehen sich alle Größenangaben.



Die Ansichten verändern Sie mit der Kamera, die durch ein Augensymbol dargestellt wird.

Die Kamera bewegt man im 3D-Fenster, indem man eine oder beide Maustasten gedrückt hält und die Maus bewegt:
Linke Maustaste: im Raum bewegen (links/rechts drehen, vorwärts/rückwärts)
Rechte Maustaste: „Free-Look", also oben/unten, rechts/links drehen
Beide Tasten: „Strafen", also hoch/runter/seitwärts bewegen ohne die Kamera zu drehen

In den 2D-Ansichten bewegt man sich wie folgt:
Linke oder rechte Maustaste + Mausbewegung: Den Levelausschnitt bewegen
Beide Maustasten + Maus hoch oder runter: Rein- und rauszoomen.

Einfach probieren, dann haben Sie den Dreh schnell raus!

Objekte (so genannte Brushes, z.B. Wände und Actors, sowie Items und Lichter) verschieben und drehen:
- Brush oder Actor in einer der vier Ansichten anklicken.
- Cursor auf einen Bereich bewegen, in dem nichts liegt (daher am besten in einer der 2D-Ansichten).

Tipp: Sie müssen den Cursor nicht wegbewegen, aber gerade am Anfang passiert es, das aus Versehen Zusatzfunktionen ausgelöst werden, der Cursor auf dem ausgewählten Objekt bleibt und dieses dann verschoben werden soll.
- STRG + linke Maustaste gedrückt halten und den Brush/Actor per Mausbewegung verschieben.
- STRG + rechte Maustaste gedrückt halten und bewegen, um den Brush/Actor zu drehen.

Prinzipielle Arbeitsweise:
Levels bauen Sie, indem Sie der „Welt" Objekte hinzufügen oder aus ihr entfernen. Da bei der *Unreal Tournament*-Engine die gesamte Welt im Grundzustand ausgefüllt ist (anders als beispielsweise bei der Q-Engine, wo alles leer ist), muss zunächst immer erst Platz für die Spieler geschaffen werden. (Für die, die schon mal für Q**** gemappt haben: So haben Sie nie wieder Probleme mit „Holes", die den Level unspielbar machen.) Alle Arbeiten an der Welt werden mit einem Werkzeug, dem so genannten RedBrush, gemacht. Dieser RedBrush nimmt immer die Form an, die den Level im nächsten Schritt verändern wird.

Um eine Map zu bauen, brauchen Sie in jedem Fall folgende Funktionen:

Add - Fügt die jeweilige Brush-Form zur Welt hinzu.

Substract - Zieht die jeweilige Brush-Form von der Welt ab.

DeIntersect - Passt die jeweilige Brush-Form an die Hohlräume an.

Intersect - Passt die jeweilige Brush-Form an die Materie an.

Add Special - Erzeugt Objekt, das mit doppelseitiger Textur versehen wird (z.B. Wasser).

Der Brush kann verschiedene Grundformen annehmen, von denen wir für unseren Level zunächst nur folgende benötigen:

Cube - Brush nimmt die Form eines Würfels bzw. Quaders an.

Sheet - Der Brush nimmt die Form einer reinen Fläche an.

Außerdem benötigen Sie noch folgende Icons aus der Symbolleiste und die damit verbundenen Funktionen:

Texture Browser - Das Fenster für die Texturen wird geöffnet.

Actor Class Browser - Das Fenster für die Actor Classes (dort finden Sie Elemente wie Lichter, PlayerStarts, Items usw.) wird geöffnet.

Compute Paths - Berechnet die Bewegungspfade und damit das Verhalten der Computergegner (Bots).

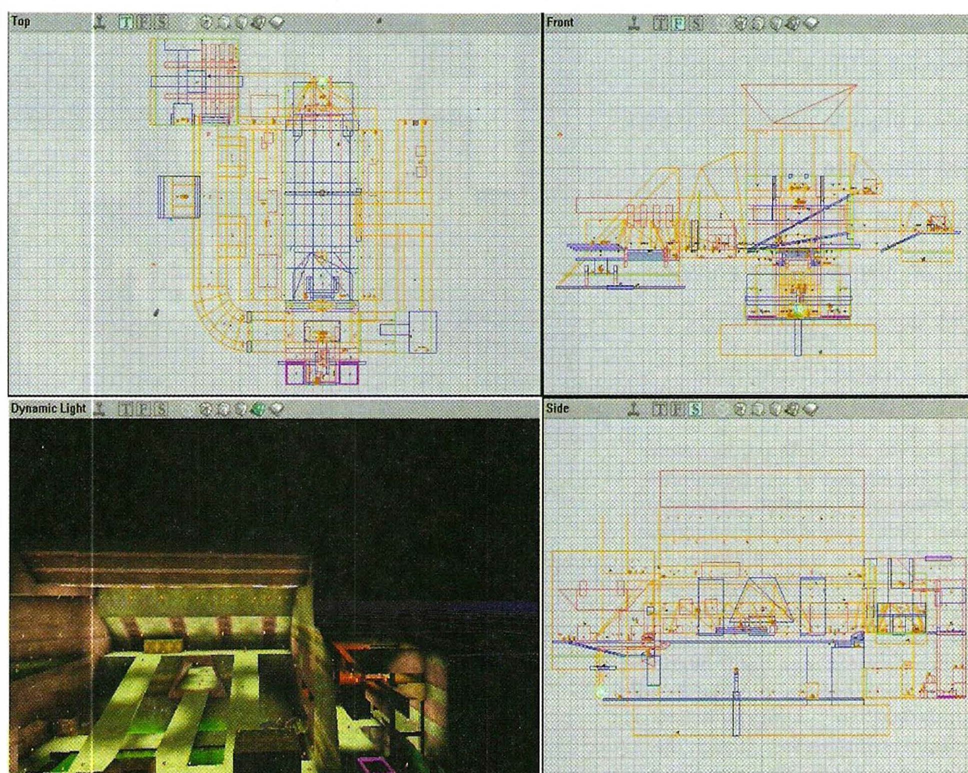
dringend von der Benutzung dieses Werkzeugs ab, da es im UnrealEd 1.0 teilweise zu schwersten Problemen führte. Wenn die Grundstruktur steht, werden diverse Objekte im Level platziert. Ob das nun Treppen, Säulen oder ganze Fabrikanlagen sind, Sie können Ihrer Fantasie freien Lauf lassen, denn der Editor bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten: Alles (mit Ausnahme einiger Landschaften), was Sie in *Unreal Tournament*-Maps schon gesehen haben, ist mit UnrealEd 2.0 realisierbar. Spätestens zu diesem Zeitpunkt sollten Sie Ihren Level abspeichern. Überhaupt ist es sehr empfehlenswert, oft zu sichern und dabei jedes Mal eine neue Version der Map anzulegen. UnrealEd 2.0 hat nämlich die unangenehme Eigenschaft, manchmal einfach so abzustürzen. Da schont es die Nerven und bewahrt vor Frust, wenn nur zehn Minuten und nicht zwei Stunden Arbeit umsonst waren. Der nächste Schritt, dem Sie beim Erstellen jeder Map zwangsläufig und mehrfach begegnen, ist das Setzen von Lichtquellen. Oft entscheidet die Atmosphäre, die durch die Beleuchtung entsteht, ob eine Map nur ganz nett oder spitzenmäßig ist. Das Positionieren von Lichtquellen an sich ist sehr einfach, einzig die Festlegung der Eigenschaften erfordert ein gewisses Fingerspitzengefühl. Wie so oft macht dabei Übung den Meister, denn die Möglichkeiten, Lichtquellen zu gestalten, sind sehr vielseitig. Von der Farbe über die Helligkeit bis hin zur Form des Lichtkegels lässt sich alles anpassen. Gerade bei diesem Punkt lohnt es sich, die Originalkarten einmal im Editor zu betrachten, da Sie hier gerade in puncto Licht viel lernen können. Nach dem Setzen der Lichtquellen sollten Sie die Map immer rendern, damit Sie auch sehen, wie das Ganze später im Spiel wirkt, ob beispielsweise die Schatten Ihrer Vorstellung entsprechen. Rendern wird übrigens in UnrealEd 2.0 als Build bzw. Rebuild bezeichnet. Denken Sie auch daran, dass Licht immer eine Quelle haben sollte. In den Textur-Sets finden sich zahlreiche Lampen und Leuchten, die zu diesem Zweck verwendet werden können. Als Nächstes gehören Waffen, Munition, Rüstung und diverse andere Objekte in die Map. Obwohl sich diese programmtechnisch ebenso einfach einbauen lassen wie Lichtquellen, sollten Sie sich über die



AUF DER CD-ROM!
Komplettes Tutorial zum Erstellen einer Map.

Platzierung einige Gedanken machen. Auch über die Art der Waffen sollten Sie nachdenken, denn auf einer sehr kleinen Map macht weder ein Raketenwerfer noch ein Scharfschützengewehr Sinn. Munition gehört grundsätzlich in die Nähe der entsprechenden Waffe. Oft merken Sie erst beim Testen der Karte, ob Sie die Objekte ausbalanciert verteilt haben. Unter Umständen müssen Sie nachträglich noch einige Änderungen vornehmen. An markanten Punkten der Map setzen Sie anschließend die Punkte, an denen die Spieler zu Beginn bzw. nach dem Frag starten. Bevor Sie eine Map spielen können, müssen Sie jetzt nur noch das Verhalten der Bots festlegen. Diese bewegen sich auf bestimmten Pfaden, die sich aus der Kombination von Wegpunkten (PathNodes) ergeben. Eben jene Punkte müssen Sie im Level verteilen, wobei Ihnen das Programm einen Teil der Arbeit abnimmt. Sämtliche Waffen, MediPacks und andere Objekte, die Sie im Level aufsammeln können, gelten automatisch als PathNodes. Haben Sie die Punkte platziert, berechnet das Programm die Bewegungspfade der Bots und Sie können auf der Map spielen. Wie Sie sehen, ist der Umgang mit UnrealEd 2.0 nicht besonders kompliziert. Auch schwierig erscheinende Objekte wie Wasserbecken lassen sich problemlos in kurzer Zeit erstellen. Auf unserer Heft-CD finden Sie im Verzeichnis Specials\UT-Mapdesign\UT_Map_Design.exe eine ausführliche Anleitung, um eine komplette, einfache Map zu bauen, die auch spielbar ist. Entpacken Sie die Datei in ein Verzeichnis auf Ihrer Festplatte und starten Sie die Datei ut_kursus.html. In der nächsten Ausgabe beschäftigen wir uns beispielsweise damit, wie man Lens-Flares erstellt sowie Himmel, Nebel und Teleporter in den Level einbaut.

Michael „Smoerble" Stock / Georg Valtin



WERTVOLLE HINWEISE Am Anfang lernen Sie schon allein dadurch sehr viel, dass Sie die Maps der Spieledesigner im Editor betrachten. Besonders beim Platzieren von Waffen und Wegpunkten für die Bots ist das sehr hilfreich.

CubeBuilder

Properties

Height	160.000000
Width	32.000000
Breadth	128.000000
WallThickness	16.000000
GroupName	Cube
Hollow	False
Tessellated	False

KEIN ZAHLENSALAT Über die Eigenschaften bestimmen Sie die Dimensionen der Objekte, hier eines Quaders.



Fuß in der Tür

Jetzt oder nie: PC Games öffnet Ihnen die Türen zu Deutschlands besten Spieleschmieden! Bei Blue Byte, Sunflowers, Software 2000 & Co. arbeiten Sie an Mega-Projekten wie Die Siedler 4, Anno 1503, Aqua oder Cultures mit.

Hallo PC-Games-Team, für mich wäre ein Job in der Spieleentwicklung der Traumjob schlechthin. Aber leider wird das wohl auch ein Traum bleiben, weil die Posten in dieser Branche selten und schwer zu bekommen sind – da haben sicher nur absolute Könner eine Chance. Zudem braucht man dafür bestimmt ein entsprechendes Informatik- oder Grafik-Studium". Ähnliche Briefe und E-Mails erreichen fast täglich die PC-Games-Redaktion. Doch der Absender des obigen Briefes ist nicht der Einzige, der sich irrt: Die Spieleschmieden im deutschsprachigen Raum suchen händeringend Nachwuchs! Und das quer durch alle Abteilungen. Das Paradoxe: Sehr viele Berufseinsteiger verfügen bereits über die nötigen Qualifikationen, erliegen aber der irrigen Annahme, dass sich eine Bewerbung ohnehin nicht lohnen würde. Auf der anderen Seite sitzt die Industrie sprichwörtlich auf dem Trockenen und sucht nach jungen, ehrgeizigen Mitarbeitern – allein das österreichische Unternehmen JoWood (*Die Völker, Der Industrie-Gigant*) könnte sofort zwölf Programmierer einstellen. Bernd Almstedt von den *Anstoss*-Machern bei Ascaron: „Wir brauchen akut elf Leute, bis Ende des Jahres suchen wir mehr als 30 neue Mitarbeiter."

Was sind die Gründe für die Mitarbeiterknappheit? An zu wenig Interesse, Talent oder Können seitens der potenziellen Bewerber kann es kaum liegen, wie die Arbeitsproben beweisen, die PC Games mit der Bitte um Weiterleitung erreichen: Wir bekommen selbst programmierte Spiele, die zwar notgedrungen bei weitem nicht so aufwendig und umfangreich sind wie professionelle Titel, aber dennoch unschwer Talent erkennen lassen. Da kommen selbst gestrickte *Age of Empires 2*-Karten, eindrucksvolle *Unreal Tournament*-Maps und *StarCraft*-Missionen samt Briefings, die von denen des Originals kaum zu unterscheiden sind. Nicht zu vergessen Konzepte zu Spielen, die durch-

Nie standen die Chancen besser, bei etablierten Spielefirmen einen Job zu ergattern – Talent und/oder Können sollten Sie allerdings mitbringen.

Wer sucht was?

Können die Moorhuhn-Macher von Phenomedia derzeit Grafiker gebrauchen? Wo kann ich als Tester einsteigen? Die Tabelle liefert einen groben Überblick.

	Tester (Qualitätssicherung)	Programmierer	3D-Grafiker	2D-Grafiker	Spiel-Designer / Level-Designer	Sound-Designer
Voraussetzungen	Erfahrungenmit PC- und Konsolenspielen in verschiedenen Genres, Grundkenntnisse PC-Hardware, Grundkenntnisse PC-Betriebsysteme (Windows 95/98/2000/NT), Grundkenntnisse PC-Netzwerke und Internet,gute Kenntnisse der englischen Sprache.	Fundierte C/C++-Kenntnisse, analytische und strukturierte Arbeitsweise, Kenntnisse in DirectX-Programmierung, Netzwerkprogrammierung, gute Englischkenntnisse	Gute Kenntnisse von 3D Studio Max, Maya, eventuell Low-Polygon-Modeling, gute Englischkenntnisse	Sehrgute Photoshop-Kenntnisse	Sehrviel Erfahrung mit Spielen und mindestens ein selbst entwickeltes Konzept, Organisationstalent, Erfahrung im Umgang mit 2D-/3D-Level-editoren	Reichlich Erfahrung mitden gängigen Sound-Editoren (Wavelab, CoolEdit etc.), Erfahrung im Umgang mit Mikrofon und verschiedenen Aufnahmeverfahren, Grundkenntnisse in Mehrkanaltonverfahren (DTS, AC3, Dolby-Surround)
Ascaron	X	X		X		
Blue Byte	X					
Discreet Monsters		X	X	X	X	X
Electronic Arts		X		X		
Funatics		X	X	X		
Ikarion		X	X	X		
Independent Arts		X	X	X	X	
Innonics	X	X	X	X	X	
JoWood		X		X	X	
Massive		X		X	X	
Media Publishing			X			
Neo		X				
Phenomedia AG		X	X		X	
Piranha Bytes		X				X
Silver Style		X	X			
Soft Enterprises		X	X	X		
Software 2000	X	X	X	X	X	
Sunflowers		X	X	X		
Wings Simulations		X	X	X		



1. Ascaron
Dieselstraße 66, 33334 Gütersloh
Aktuelles Projekt:
Anstoss Action, Der Patrizier 2
Ansprechpartner:
Personalabteilung (jobs@ascaron.com)



2. Blue Byte
Eppinghofer Straße 150,
45468 Mülheim/Ruhr
Aktuelles Projekt:
Die Siedler 4, Battle Isle 4
- Der Andosia-Konflikt
Ansprechpartner:
Herr Koeper (jobs@bluebyte.de)



3. Discreet Monsters
Türkenstraße 55-57, 80799 München
Aktuelles Projekt:
The Real Neverending Story
Ansprechpartner:
Frau Primas
(application@discreetmonsters.com)



4. Electronic Arts
Pascalstr. 6, 52076 Aachen
Aktuelles Projekt:
EA Sports-Fußballmanager
Ansprechpartner:
Herr Köhler (gkoehler@ea.com)



5. Funatics
Aktienstraße 212
45473 Mülheim/Ruhr
Aktuelles Projekt:
Cultures - Die Entdeckung Vinlands
Ansprechpartner:
Herr Friedmann (friedmann@funatics.de)



6. Ikarion
Bahnhofstr. 18-20,
52064 Aachen
Aktuelles Projekt:
Demonworld 2
Ansprechpartner:
Herr Beckers (jobs@ikarion.de)



7. Innonics
Holzgraben 3, 30161 Hannover
(Filialen in Berlin und Hamburg)
Aktuelles Projekt:
Wiggles
Ansprechpartner:
Herr Risius (mrisius@innonics.de)



8. JoWood
Bahnhofstr. 22, A-4802 Ebensee,
Österreich
Aktuelles Projekt:
Der Industrie-Gigant 2, Die Völker 2
Ansprechpartner:
Herr Schilcher (jschilcher@jowood.at)



9. Massive Development
Joseph-Meyer-Straße 13-15,
68167 Mannheim
Aktuelles Projekt: Aqua
Ansprechpartner:
Herr Jorias (jorias@massive.de)



10. Media Publishing
Dornhaldenstraße 6, 70199 Stuttgart
Aktuelles Projekt:
Frontierland
Ansprechpartner:
Herr Bittler
(chr.bittler@media-publishing.com)



11. Neo
Business Park Vienna,
Wienerbergstraße 9, A-1100 Wien
Aktuelles Projekt:
Pirates Online
Ansprechpartner:
Herr Laber (office@neo.at)



12. Phenomedia AG
Lohrheidestraße 1, 44866 Bochum
Aktuelles Projekt:
Moorhuhnjagd 2
Ansprechpartner:
Tom Putzki (putzki@phenomedia.com)



13. Piranha Bytes
Lohrheidestraße 1, 44866 Bochum
Aktuelles Projekt:
Gothic
Ansprechpartner:
Herr Rüve (jobs@piranha-bytes.com)

■ ENTWICKLUNGSLAND
Die Spielemacher sind über die gesamte Republik verstreut; als Hochburg hat sich vor allem das Ruhrgebiet herauskristallisiert. Zwei wichtige Studios - JoWood und Neo - haben im Nachbarland Österreich ihren Firmensitz.



14. Silver Style
Edelhofdamm 70a, 13465 Berlin
Aktuelles Projekt:
Anpfiff - Der RTL-Fußballmanager, Gorasul
Ansprechpartner:
Herr Strehse (CStrehse@SilverStyle.de)



15. Soft Enterprises
Wiegelsweg 2, 34613 Treysa
Aktuelles Projekt:
3D-Actionspiel
Ansprechpartner:
Herr Hoffesommer
(mh@soft-enterprises.com)



16. Software 2000
Postfach 110, 23691 Eutin
Aktuelles Projekt:
Bundesliga Manager X, Pizza Connection 2
Ansprechpartner:
Herr Reichert (jobs@software2000.de)



17. Spellbound
Weststraße 15, 77694 Kehl
Aktuelles Projekt:
Desperados
Ansprechpartner:
Herr Gessert (info@spellbound.de)



18. Sunflowers
Ohmstraße 2, 63225 Langen
Aktuelles Projekt:
Anno 1503, TechnoMage
Ansprechpartner:
Frau Mentges
(mentges@sunflowers.de)



19. Wings Simulations
Hüttenstraße 45, 45527 Hattingen
Aktuelles Projekt:
Online-Multiplayerspiel
Ansprechpartner:
Herr Weidemann (jobs@wingssimulations.com)

Von der Pike auf

Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen: Manche Studios schulen mittlerweile eigenen Nachwuchs.

Bei einigen Firmen ist es bereits jetzt möglich, eine Ausbildung zu durchlaufen: Wer durchhält, hat anschließend einen Abschluss als „Mediengestalter" oder „Kaufmann für audiovisuelle Medien" in der Tasche. Derartige Ausbildungen bieten beispielsweise Discreet Monsters, Media Publishing oder Soft Enterprises an. Zum Fachinformatiker können Sie bei den *Gothic*-Machern von Piranha Bytes sowie Independent Arts werden. Die Wiener Firma Neo (*Der Clou 2*) bildet in den Bereichen Programmierung sowie Grafik & Animation aus. Auch Frauen haben Chancen: Bei Discreet Monsters (*The Real Neverending Story*) sind sechs Azubis beschäftigt, darunter gleich vier Damen. Große Arbeitgeber wie Blue Byte oder Sunflowers haben auf absehbare Zeit keine Ausbildungsplätze zu besetzen. Ein viel versprechendes Projekt planen derzeit Ascaron (*Anstoss 1-3*), die Gütersloher IT-Akademie und der Branchenverband VUD: Ab Herbst soll eine Ausbildung zum Spieledesigner möglich sein - parallel an der Universität und in den Betrieben selbst. Mehr zu diesem viel versprechenden Angebot lesen Sie in der kommenden Ausgabe.



WACHSTUMSBRANCHE Spätestens seit Anno 1602 brummt bei Sunflowers der Laden.

Die PC-Games-Job-Offensive: Wir haben für Sie herausgefunden, wo überall in Deutschland spannende Jobs in der Spielebranche angeboten werden.

aus das Zeug zu Hits hätten. Auch in puncto Grafik und Sound erhielten wir bereits viel Überzeugendes.

Gegen den Nachwuchsmangel will PC Games etwas tun - mit der „PC-Games-Job-Offensive". Namhafte Softwarehäuser freuen sich schon jetzt auf Ihre Bewerbung. Einige „Kleinigkeiten" gibt es jedoch zu beachten, denn die Leidenschaft für PC-Spiele alleine reicht natürlich nicht. Die aufgeführten Qualifikationen sind wirklich absolute Mindestanforderungen - wenn da von „fundierten Kenntnissen" die Rede ist, dann ist das durchaus wörtlich zu nehmen. Schon mal von C++ gehört zu haben, genügt also bei weitem nicht. Dass fast immer sehr gute Kenntnisse der englischen Sprache nötig sind, versteht sich eigentlich von selbst. Und natürlich sollte man eine große Portion Idealismus mitbringen, denn zumindest anfangs wachsen die Gehälter nicht in den Himmel und die Arbeitszeiten sind weit von dem entfernt, was man gemeinhin unter einer 35-Stunden-Woche versteht. Belastbarkeit ist ein unbedingtes Muss! Wer nicht gerade zufällig in der Nähe eines Studios wohnt, wird auch um einen Umzug nicht umhinkommen.

Grundsätzlich gilt: Die von uns zusammengestellten Stellenangebote sind nicht als Ferienjob oder Nebenbei-Beschäftigung gedacht - Mittlere Reife, Abitur oder eine wie auch immer geartete Ausbildung sollten vorhanden sein. Wie in allen Multimedia-Berufen ist der Anteil der Quereinsteiger überproportional hoch - keine Bange also, wenn Sie sich bislang tagsüber als Industriekaufmann oder Dachdecker verdingt haben und nur abends oder am Wochenende komponieren oder 3D-Modelle rendern. Was Sie in jedem Fall erwartet, ist die Chance, in einer der faszinierendsten Branchen und an künftigen Spiele-Highlights mitzuarbeiten.

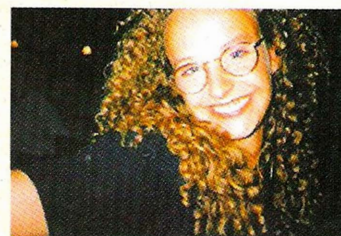
Rainer Rosshirt / Petra Maueröder



ULTIMA? NEIN, GOTHIC! Deutschland ist nicht mehr länger nur ein Aufbaustrategieland, wie das 3D-Rollenspiel Gothic beweist. Piranha Bytes will damit auch international punkten.

Im Gespräch

Dem Nachwuchs eine Chance: Discreet Monsters setzt auf Azubis.



VERLOCKUNG PC-SPIELE Julia Skrypalle lässt sich zur Mediengestalterin ausbilden.

PCG: Wie sieht dein typischer Arbeitstag als Azubi bei Discreet Monsters aus?
Zwischen 10 und 11 Uhr da sein, E-Mails lesen und dann am aktuellen Block meiner Szene arbeiten. Wenn ich da nicht weiterkomme, hole ich mir meinen Scriptoren, der mir dann weiterhilft.

PCG: Würdest du auch anderen Interessierten zu solch einer Ausbildung raten?
Die Ausbildung finde ich sehr gut. Man sollte sie aber nur bei einer Firma anfangen, die wirklich etwas mit Mediengestaltung zu tun hat, die auf Azubis eingestellt ist und ihnen so auch die für die Prüfung vorgegebenen Lehrinhalte vermitteln kann. Dadurch, dass dieser Lehrberuf ziemlich jung ist, sind sowohl die meisten Firmen als auch Berufsschulen noch nicht optimal darauf eingestellt. Das bedeutet für den Auszubildenden, dass er sich die prüfungsrelevanten Dinge selbst beibringen muss.

PCG: Was ist das Besondere an Discreet Monsters?
Viele lustige chaotische Leute, die bald ein lustiges Spiel auf den Markt bringen werden.

PCG: Bleibst du bei Discreet Monsters oder zieht es dich zu einem anderen Betrieb?
Nach meiner Ausbildung bei Discreet Monsters würde ich gerne für ein halbes Jahr noch dort bleiben und dann studieren, da ich für mich noch nicht genug gelernt habe und mit mir mehr vorhabe.

PCG: Welche anderen Studios im In- und Ausland würden dich reizen?
Ein kreativer Job bei MTV zum Beispiel. Da ich aber vor dem eigentlichen Arbeiten studieren möchte, stellt sich die Frage für mich noch nicht.

PCG: Hast du einen Tipp für Berufseinsteiger, die in der Branche Fuß fassen wollen?
Sie sollten sich erkundigen, ob die Firma die ausbildungsrelevanten Dinge vermitteln kann. Sie sollten viel Eigeninitiative mitbringen, ständig bereit sein, sich umzustellen und sie sollten versuchen, sich in puncto Programme fit zu halten.

TIGERS GROSSES ABENTEUER
Unsere Azteken haben sich mit ihrem plüschigen Mitbewohner abgefunden – immerhin hat er sich abgewöhnt, zwei bis drei Bewohner zum Frühstück zu verputzen.

Ein ganzer Kerl dank Papi

Überstunden für Peter Molyneux: Wenige Wochen vor dem Verkaufsstart bringen wir Sie auf den aktuellsten Stand.

■ ENTWICKLER **Lionhead Studios** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Och menno, warum wurde der Erscheinungstermin schon wieder verschoben?
Bei Electronic Arts hat man „Angst" vor dem Europa-Start der Sony-Konsole PlayStation 2. Ursprünglich stand deshalb sogar eine Verschiebung auf März 2001 (!) im Raum. Zum Glück ist es dann doch der 3. November 2000 geworden.

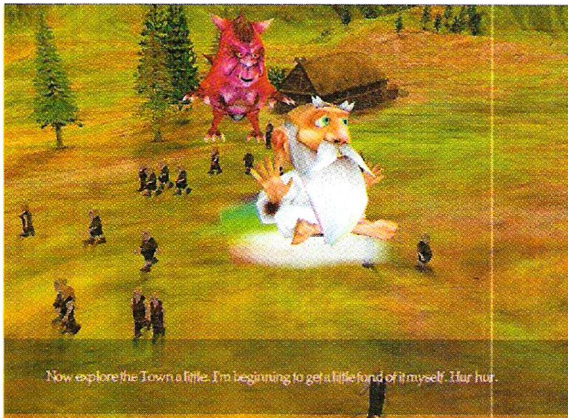
Bei DER 3D-Grafik brauch ich doch sicher nen neuen PC ...
Black & White läuft ab einem Pentium II 300 mit 64 MB RAM. Die Grafikqualität wird automatisch auf den jeweiligen PC abgestimmt.

Dutzende von Reportagen über *Black & White* gelesen, aber keinen blassen Dunst, worum's in diesem Spiel eigentlich geht? Damit ist jetzt Schluss: PC Games erklärt, was *Black & White* so cool macht. Dazu auf CD-ROM: Über 20 Minuten Video inklusive Peter Molyneux im Interview.

Petra, du wirst nicht glauben, was passiert ist ..." Mit einem Seufzer lässt sich Peter Molyneux in den Sessel plumpsen und macht eine Kunstpause, so als ob er einem jeden Moment eröffnen wolle, dass sich die Festplatte mit der weltweit einzigen Kopie von *Black & White* soeben verabschiedet hätte. „Wir haben heute Abgabetermin für die Alpha-Version bei Electronic Arts – um 19 Uhr!" Gut, das erklärt zumindest die allgemeine Hektik im edel ausgestatteten Lionhead-Großraumbüro. „Und jetzt rate mal, was wir vergessen haben: die Speicherfunktion! Man kann derzeit tatsächlich keine Spielstände anlegen!" Bei den internen Tests sei das Speichern per spezieller Tastenkombination möglich gewesen, doch das sei dem Spieler natürlich nicht zuzumuten. „Man könnte meinen, dies wäre mein erstes Spiel!", schimpft er sich selbst und schüttelt den Kopf. Während um ihn herum Programmierer hektisch Codes in ihre Tastaturen hacken, zeigt uns Peter in aller Seelenruhe das Spiel, das er als sein bisher bestes und ausgereiftestes bezeichnet. Dennoch scheint alle paar Minuten was nicht zu funktionieren. Dann ruft er einen Namen in den Raum, gefolgt von der Frage: „Kriegen wir das bis heut abend gefixt?!?" Antwort in 100% der Fälle: „Klar, Peter, ich mach mich sofort dran." Und dann legt Molyneux los: Er zeigt, warum dieses Spiel auf Icons und Bedienleisten verzichten kann – mit der Maus dreht, zoomt und schwenkt er sich durch die atemberaubende 3D-Inselwelt Eden, die so prächtig und idyllisch daherkommt, als ob eine Abbildung aus einem Wachtturm-Heftchen als Vorbild gedient hätte. Umspült von sanften Wellen, türmen sich riesige Berge auf, die umgeben sind von Tälern, in denen sich allerlei Getier tummelt.

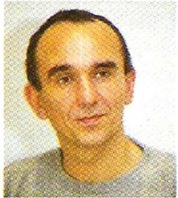
Sobald man als *Black & White*-Spieler die Kinnlade wieder in die Ausgangsposition zurückgefahren hat, sollte man einen Blick ins Dorf werfen. Ein emsiges Völkchen geht dort seinem Tagewerk nach. Da werden Bäume gefällt, Felsen abgebaut und Häuschen gezimmert. Die Bewohner fischen, kochen, spielen Fußball, jagen, hacken, heiraten und zeugen Nachwuchs – ganz so, wie Sie's aus Aufbauspielen à la *Die Siedler* gewohnt sind. Aber: Direkt steuern können Sie die Menschlein nicht, dafür lässt sich die Umgebung beeinflussen: mit dem Mauszeiger, einer „Zauber-Hand", lassen sich unter anderem Bäume und Felsen aufnehmen.

Beim Überfliegen der Landschaft entdecken Sie vielerorts Schriftrollen, die stellvertretend für Quests (Aufgaben) stehen und die Story vorantreiben. Diese Quests können Sie in belie-



TEUFELSKERLE Die beiden B&W-Berater – ein „Guter" und ein „Böser" – geben nicht nur während der ersten Gehversuche ihren Senf ab.

Peter Molyneux

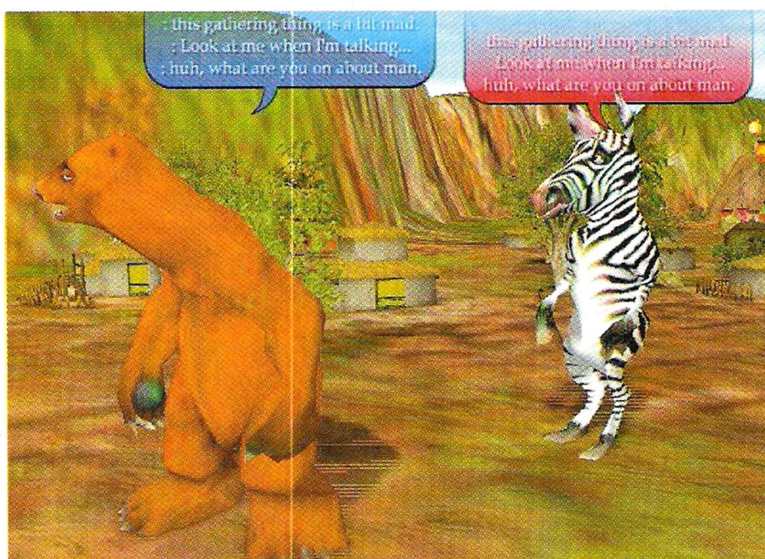


„Ich werde auch wieder PC-Spiele entwickeln – aber derzeit hab ich einfach Lust auf einen Konsolen-Titel. Und der wird sicherlich auch für den PC umgesetzt werden ..."

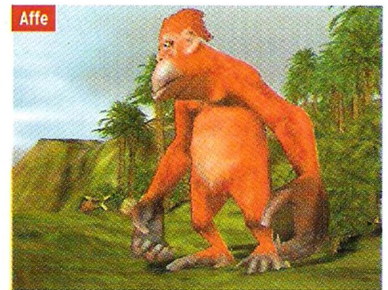
biger Reihenfolge angehen. Je nachdem, ob und wie Sie die Aufgaben bewältigen, werden Sie von den Bewohnern belohnt. Eines der einfacheren Beispiele: Gleich neben der Siedlung gibt es einen Steinkreis, bei dem mehrere Monolithen fehlen. Jetzt grasen Sie die Insel ab, suchen die Hinkelsteine und setzen sie in die Vertiefungen ein – fertig! Später wird's natürlich komplizierter – auch deshalb, weil zuweilen mehrere Götter das Gleiche vorhaben. Natürlich kümmern Sie sich nicht von Anfang bis Ende um ein- und dasselbe Volk – da gibt es Azteken, Tibeter, Ägypter, Japaner, Griechen und Indianer, um nur einige zu nennen. Mit jedem Stamm bekommen Sie weitere Zaubersprüche hinzu. Die Indianer zeigen Ihnen Wettersprüche, von Südseebewohnern lernen Sie Voodoo-Magie und bei den Ägyptern erfahren Sie, wie man allein mit Zauberkraft Gebäude erschaffen kann.

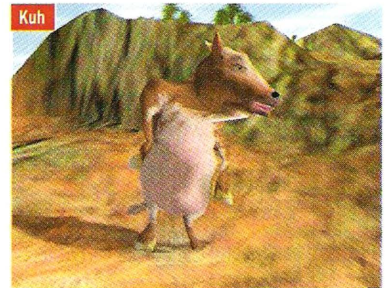
Hat sich das Völkchen so weit ausgedehnt, dass es an die Grenzen eines anderen Stammes stößt, lassen sich blutige Auseinandersetzungen nicht ganz vermeiden. Anstatt aber Ihre Untertanen in die Schlacht zu schicken, setzen Sie auf mächtige Zaubersprüche – Feuerbälle, Blitze, Erdbeben, Vulkanausbrüche, Seuchen, Tornados, Insektenplagen und noch ein paar Dutzend weitere Katastrophen gehören zu Ihrem Repertoire. Ihr Volk selbst belegen Sie mit Selbstheilungs-Sprüchen oder verpassen der gesamten Siedlung einen riesigen Schutzschild. Voraussetzung für all diese Tricks sind aber riesige Mengen Mana, also magische Energie. Und die kriegen Sie wiederum nur, wenn Sie vom Volk angebetet werden. Sofern Sie ein guter Gott sind, passiert dies aus purer Dankbarkeit. Gelten Sie als „böse", beten Sie die Bewohner Edens aus Furcht vor Strafen an. Bereits Kleinigkeiten können über Ihr Image als Gott entscheiden: Wenn Sie den Holzhackern die Arbeit abnehmen und die Bäume mitsamt der Wurzel ausreißen und direkt ins Sägewerk liefern, spart dies eine Menge Zeit und Schweiß – das gibt Pluspunkte.

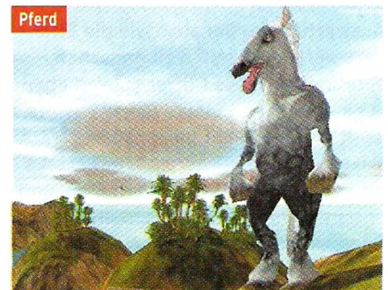
Wenn Sie die Glocke Ihres Hauptquartiers – einer turmartigen Zitadelle – läuten, kommen die Bewohner aus ihren Häusern gerannt und tanzen mit ekstatisch zuckenden Bewegungen und lautstark gospelnd um Ihre Zentrale. Allzu übertreiben sollte man es mit den Gottesdiensten nicht, denn während die Dörflinge beten, können diese natürlich keine Häuser bauen oder Holz hacken. In Kriegszeiten kann es aber durchaus Sinn machen, die Anhänger zu verstärktem Gebet anzuhalten. Aus der anfangs schlichten Zitadelle entwickelt sich, je nach Charakter des Gottes, mit der Zeit eine düstere Festung oder ein prächtiges Märchenschloss; im Inneren des 3D-Gemäuers erwarten Sie raumhohe „Kirchenfenster" mit Statistiken und



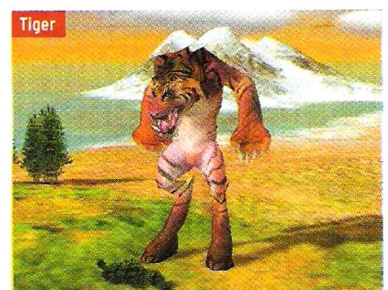
SPRUCHREIF Alles, was Sie im Mehrspieler-Chatmodus eintippen, wird von den Biestern lippensynchron wiedergegeben. Das funktioniert im Übrigen mit allen populären Sprachen.

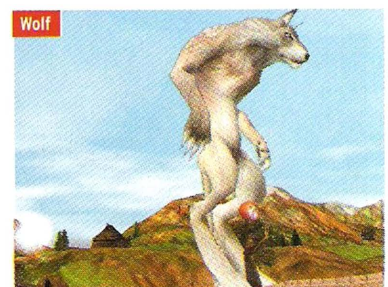




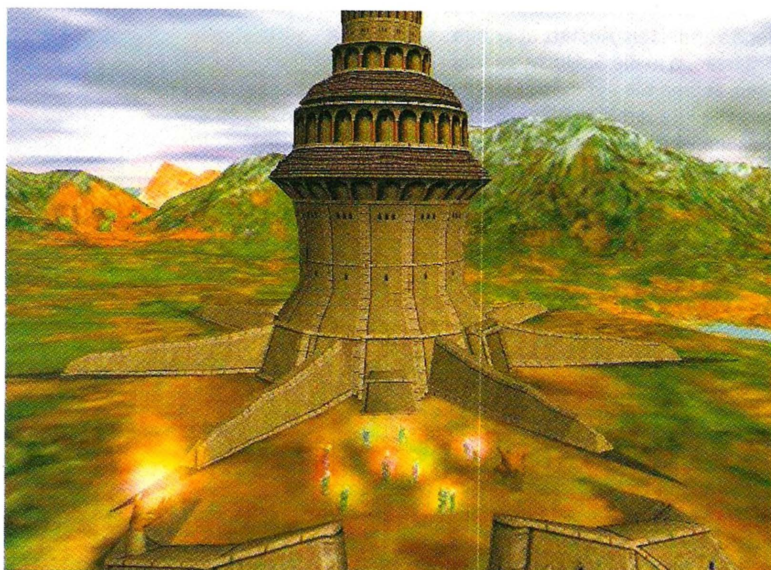




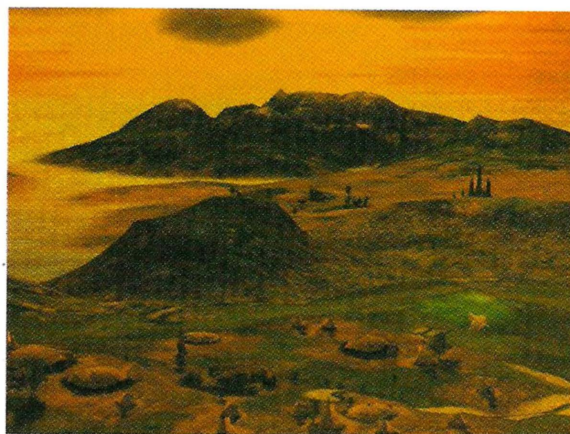




LUSTIGES TIERLEBEN Inklusive Bonustieren dürfen Sie zwischen 22 Kreaturen wählen.



ERLEUCHTUNG Läutet die Glocke der Zitadelle, versammeln sich die Anhänger auf dem Vorplatz. Je intensiver die Tänze und Gesänge, desto mehr Mana wird dadurch generiert.



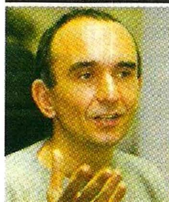
ROMANTIK PUR Dank permanenter Tag- und Nachtwechsel bekommen Sie regelmäßig prächtige Sonnenauf- und -untergänge zu sehen.

Auswertungen. Genauso wie die Zitadelle verändert sich die Landschaft – abgrundtief miese Götter spielen eben in einer wüsten Einöde. *Black & White* heißt nun mal nicht umsonst *Black & White*, denn das Programm bewertet permanent, wie Sie sich verhalten, und passt die Umgebung entsprechend an. Daneben sorgen Tag- und Nachtwechsel, Jahreszeiten, Schnee und Regen für spektakuläre Ansichten.

Wie wird nun aus Mana ein Furcht erregender Donnerblitz? Gezaubert wird nicht einfach durch Anklicken eines Icons, sondern per „Gestik-Erkennungs-System": Mit Mausbewegungen zeichnet man Buchstaben und Symbole (Kreise, Quadrate, Dreiecke, Pentagramme etc.) auf den Boden – daraus ergibt sich die Art und die Stärke des Zauberspruchs. Das Programm erkennt automatisch, welchen Spruch Sie zaubern möchten. Je perfekter Sie „malen", desto massiver die Auswirkungen. Eine kleine Spirale führt bereits zu einem netten Wirbelsturm; je länger Sie Spiralen auf den Bildschirm malen, desto kräftiger das Ergebnis – bis hin zum ausgewachsenen Tornado. Um Himmels willen, heißt das etwa, dass man pausenlos wie ein Wilder die Maus übers Pad scheuchen muss? Nein, denn Sie werden immer genug Zeit haben, um auf Attacken der Konkurrenz zu reagieren. Beispiel: Bevor ein Blitz über einer gegnerischen Siedlung niedergeht, werden zunächst dunkle Wolken aufziehen. So können Sie rechtzeitig entsprechende Gegenmaßnahmen einleiten – für fast alles gibt es passende Abwehrmethoden.

Als ob es noch nicht reicht, sich um ein ganzes Volk zu kümmern, züchten Sie nebenher auch noch eine Kreatur heran, die Sie beim Kampf gegen andere Götter unterstützt. Ihr Startexemplar bekommen Sie quasi „geschenkt": Schon nach kurzer Erkundungstour auf der Insel macht man in einem kleinen Tal eine putzige Entdeckung: Drei kleine Tierbabys – ein Affe, ein Tiger und eine Kuh – warten da auf ein neues Herrchen oder Frauchen. Anfangs sind die Tiere knuffig und unverdorben und blicken Sie mit großen Knopfaugen an, doch viele, viele, viele Spielstunden später hat sich daraus ein prächtiger Pfundskerl entwickelt. Sie können so groß werden, dass ihre Fußstapfen große Krater hinterlassen und beim Auftreten die Erde bebt. Direkt herummanövrieren lässt sich Ihr Liebling nicht; der kleine Kerl tapst eigenständig durch die große Welt und lotet seine Grenzen aus. Wer jemals einen Furby oder ein Tamagotchi bedient hat, wird mit der Erziehung wenig Probleme haben: Durch Kitzeln/Streicheln beziehungsweise Schläge auf empfindliche Körperstellen (ausgelöst durch Festhalten der linken oder rechten Maustaste) wird Ihr Schützling für seine Taten belohnt oder bestraft – und lernt dadurch. Beispiel: Wenn der Kerl mal „muss" und einen großen Fladen mitten auf dem lokalen Kindergarten abwirft (bei einer Kuh von Godzilla-Ausmaßen können da durchaus ein paar Kubikmeter zusammenkommen), sollten Sie ihn mit der Maus züchtigen – nach dem Motto „Das machst du nicht noch mal!". Der gleiche Vorgang auf einem Acker hat da schon was Gutes – schließlich dient der Stuhlgang dann als willkommener Dünger. Und wenn der Bursche gar im feindlichen Lager seine Spuren hinterlässt und ganze

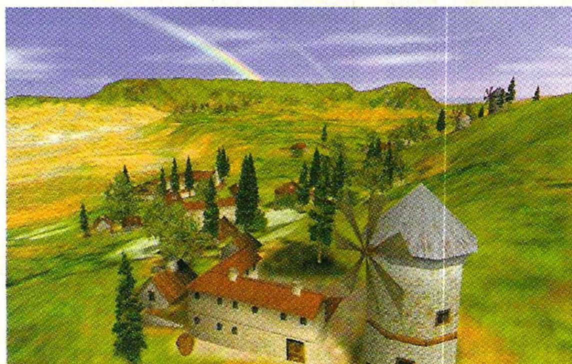
Peter Molyneux

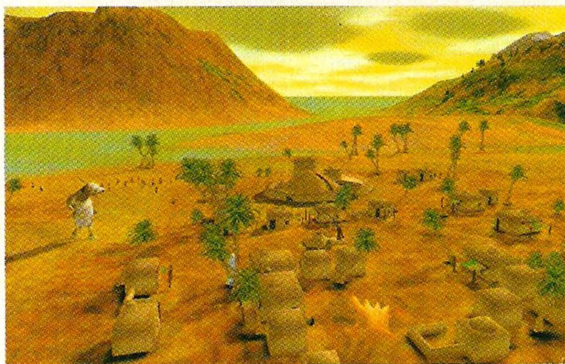


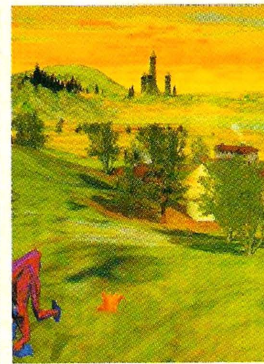
„Black & White ist ein riesiger Spielplatz, bei dem sich allein mehrere Stunden mit dem Erforschen des Geländes zubringen lassen."

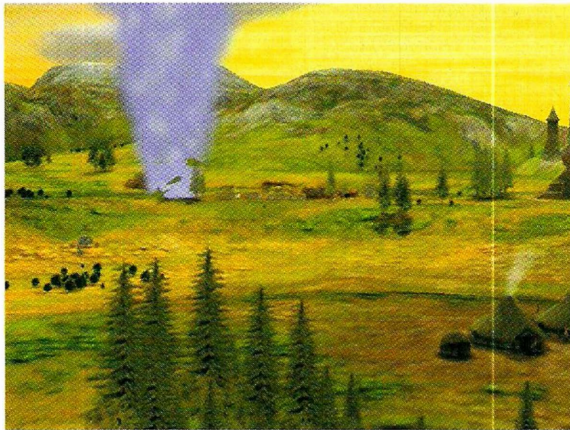
Raus ins Grüne!

Landschaften und Siedlungen könnten unterschiedlicher nicht sein: Während Ägypter in der Wüste residieren, zieht es die Azteken in den Dschungel.









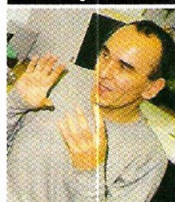
TWISTER Ausdauernde, spiralförmige Mausbewegungen führen zu einem solch prächtigen Tornado, der ganze Dörfer niederwalzt.

Häuser unter sich begräbt, ist das erst recht eine satte Belohnung wert.

Alles, was Sie vormachen, ahmt die Kreatur nach – egal ob Sie Felsbrocken aufschichten oder ins Meer werfen. Selbst Zaubersprüche werden allmählich erlernt: Wenn Sie einen Feuerballspruch ausprobieren, während das Tier interessiert zuschaut, brauchen Sie sich nicht zu wundern, wenn es irgendwann selbst damit herumexperimentiert. Sollten Sie Ihr Volk schlecht behandeln, wird es die Kreatur Ihnen gleichtun und die Menschlein zertreten wie Ameisen. Das Tier merkt sich auch prägende Erlebnisse: Wenn Sie es streicheln, während eine bestimmte Musik-CD im Laufwerk abgespielt wird, tanzt es künftig zur gleichen Musik – machen Sie sich schon mal auf breakdancende Kühe gefasst. Schlägt man es während eines Songs, dann wird es beim nächsten Mal weglaufen oder sich verstecken.

Andere Götter züchten natürlich ihrerseits Kreaturen. An deren Körper kann man häufig ihre Vorgeschichte ablesen: Blaue Flecken deuten darauf hin, dass das Biest häufig geschlagen wurde. Bei Narben und dicken Muckis wissen Sie: Aha, das Tier hat schon den einen oder anderen Kampf hinter sich. Riesige Zähne und lange Klauen

Peter Molyneux

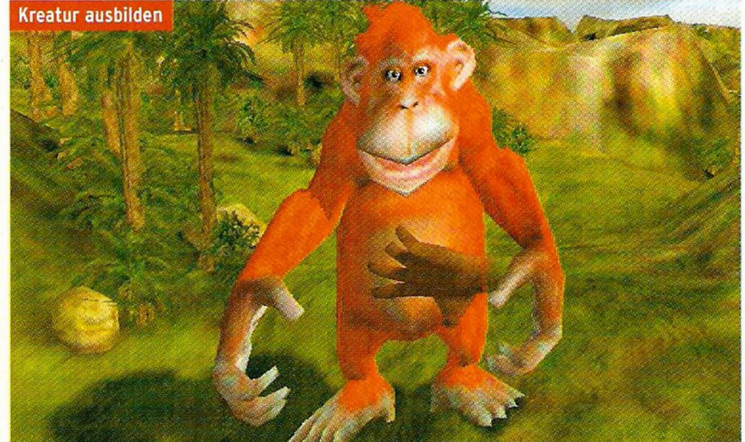


„Keine Kreatur gleicht der anderen – vom Aussehen des Tieres kann man auf seinen Besitzer schließen."

Das ist Black & White!

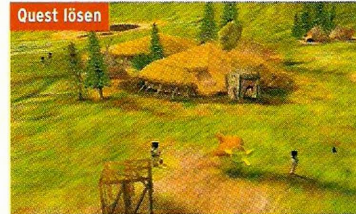
Im Wesentlichen setzt sich Black & White aus fünf Spielelementen zusammen:

Kreatur ausbilden



Grundsätzlich gilt: Was immer Sie tun, Ihr „Haustier" macht es nach – und beherrscht es irgendwann. Durch Strafen (Schläge) und Belohnungen (Streicheln) erziehen Sie den kleinen Racker; je besser Sie sich um ihn kümmern, desto größer und stärker wird er mit der Zeit. Bei Kämpfen unterstützt er Sie mit Zaubersprüchen, die Sie ihm beibringen. Die Kreatur agiert völlig eigenständig – sie kann nicht direkt gesteuert werden.

Quest lösen



Überall versteckte Schriftrollen symbolisieren Aufgaben, die Sie in beliebiger Reihenfolge angehen können. Für erfolgreich gelöste Missionen gibt es kleine Belohnungen.

Zaubersprüche erlernen



Symbole, die Sie durch energische Mausbewegungen auf die Landschaft „malen", übersetzt das Programm in Zaubersprüche – geometrische Figuren, Buchstaben, Ziffern.

Gegen andere Götter kämpfen

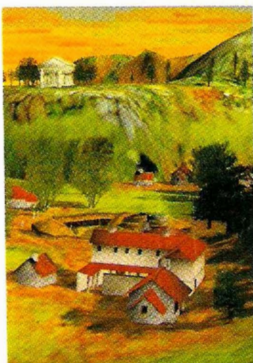


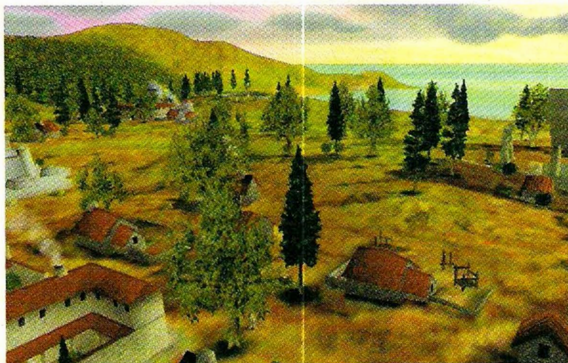
Wer hat die mächtigste Kreatur? Wer beherrscht die coolsten (= wirkungsvollsten) Zaubersprüche? Fordern Sie den Nachbargott zum Duell und finden Sie's heraus!

Volk beaufsichtigen und beschützen



Ohne treue Anbeter kein Mana, ohne Mana keine Zaubersprüche. Damit sich Ihr Volk vergrößert, müssen Sie ihm, wo immer möglich, unter die Arme greifen.







deuten auf einen verkappten „Kampfhund" hin, der sich äußerst aggressiv verhält. Einem schmächtigen Kerlchen fehlt es hingegen an Futter, ein dicker Bauch könnte bedeuten, dass es zu viele fetthaltige Menschlein verputzt hat. An Mimik und Gestik lassen sich obendrein Gefühle ablesen – da wird gegrinst, geheult, geschnurrt, geschmollt und geknurrt. Kommt es zum Streit mit den Nachbarn, schlägt immer auch die Stunde Ihres Lieblings, denn anders als Götter verbrauchen die Tierchen kein Mana beim Ausüben von Zaubersprüchen. So richtig Sorgen müssen Sie sich um den Schützling nicht machen: Auch wenn er in einem Gefecht unterliegen sollte, sterben kann er nicht – er gewinnt allenfalls an Erfahrung. Haben sich Tier und Herrchen „auseinander gelebt", können Sie später auf eine andere Kreatur umsteigen: Hätten Sie gern ein Krokodil? Eine Schildkröte? Einen Löwen? Oder etwa ein Pferd?

Im Mehrspielermodus zeigen Sie der ganzen Welt, was für ein tolles Exemplar Sie da herangezüchtet haben: Wie bei einer Rassehundeausstellung treffen sich im Internet alle erfolgreichen Schöpfer – zu Schaukämpfen oder um spezielle Netzwerk-Karten unsicher zu machen. Der Modus „The Gathering" ist mehr oder weniger ein riesiger Chatraum im ICQ-Format, wo man durch seine Kreatur vertreten wird. Gag am Rande: Die Lippen und Kiefer der Kreaturen bewegen sich synchron zu den Texten, die Sie eintippen. Ab Anfang November wird das Gathering-Basisprogramm kostenlos auf der Lionhead-Website und der PC-Games-Heft-CD zu haben sein. Damit dürfen sich auch *Black & White*-Nichtbesitzer austoben und erste Gehversuche wagen, allerdings wird nach dem Verlassen des Programms nicht abgespeichert. Online können Sie vor allem Zaubersprüche und andere Fähigkeiten tauschen und handeln. Neben vielen anderen Modi gibt es unter anderem ein „*Black & White*-Universum", das mehrere Einzelspieler-Inseln miteinander verknüpft. Wer möchte, gründet einen Clan und lässt seinen Tiger zusammen mit Affe, Wolf und Kuh antreten. Sogar ein eigenes Clan-Tattoo darf man entwerfen und auf beliebige Stellen des Tiers kleben – und wenn wir „beliebige" sagen, dann meinen wir auch beliebige! Anders als etwa in *Diablo 2* können Sie Ihren Helden vom Einzel- in den Mehrspielermodus übernehmen, dort neue Sprüche erlernen lassen und ihn dann wieder in die Kampagne einbauen. Auch sehr praktisch: Die Kreaturen richten ihren Besitzern Websites ein und aktualisieren diese selbst – zum Beispiel mit Bildern von besonders beeindruckenden Kämpfen.

Vergessen Sie all die Spielbeschreibungen, die Ihnen *Black & White* als Rollenspiel, Prügelspiel oder gar Simulation verkaufen wollen – *Black & White* ist ein frischer Mix aus *Populous*, *Pokémon*, *Dungeon Keeper* und *Creatures*. Das Schöne daran: Sie können sofort einsteigen und müssen nicht langwierig Voreinstellungen treffen oder die Grafik in den Optionen so anpassen, dass es auf Ihrem Rechner läuft. Denn diese Arbeit nimmt Ihnen das Spiel ab: Alle Details – von Wasserreflexionen und Wolken über Zauber-Effekte bis hin zu Auflösung und Farbtiefe – werden so eingestellt, dass permanent ruckelfreie 20 Bilder/Sekunde erreicht werden. Das PC-Games-Testcenter wird also vermutlich von der Farbe „Grün" geprägt sein.

Petra Maueröder



DER MIT DEM WOLF TANZT Über Ihrer Zitadelle schwebt eine Schriftrolle – gleichbedeutend mit einer weiteren Aufgabe, die Sie entweder im Alleingang oder in Kooperation mit Ihrer Kreatur (hier: ein Wolf) erledigen können.

MONKEY ISLAND Hiebe oder Liebe entscheiden darüber, ob sich aus Ihrem Äffchen ein freundlicher Primat oder ein finsterer King-Kong-Verschnitt entwickelt.

Peter Molyneux



„Black & White ist definitiv mein bestes Spiel. Besser kann ich's nicht."



AUF DER CD-ROM! Peter Molyneux höchstpersönlich führt Ihnen *B&W* vor.



VOM BLITZ GESTREIFT Auch Black-&-White-Einsteiger bringen mit etwas Übung problemlos derart weit reichende Stromstöße zustande.

Ein Glatzkopf mit Profil

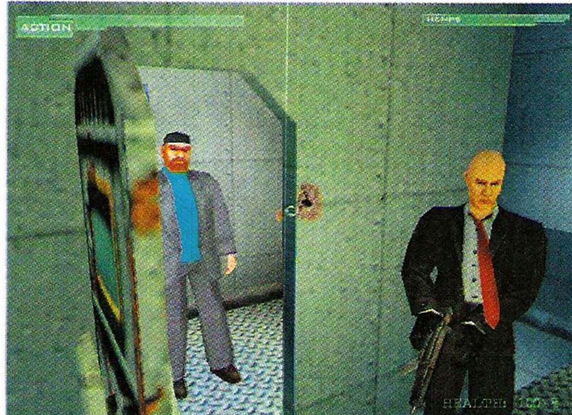
Im dänischen Action-Taktik-Mix Hitman übernehmen Sie als Berufskiller moralisch zweifelhafte Aufträge.

■ ENTWICKLER **IO Interactive** ■ ANBIETER **Eidos** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **4. Quartal 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

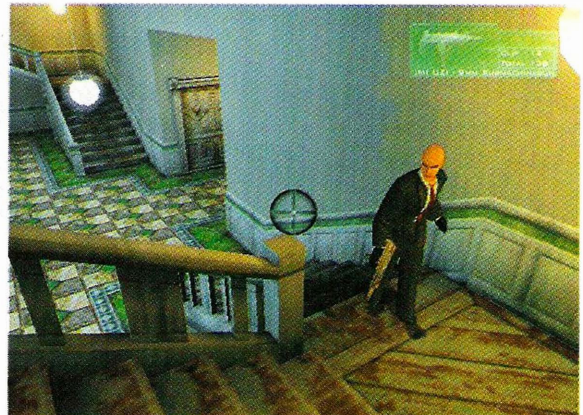
QUICKIE

Wird *Hitman* in der Verfolger- oder in der Ego-Perspektive gespielt?
Fest steht momentan auf jeden Fall, dass die Kamera Ihrem Helden folgen wird. Ob die angekündigte Möglichkeit, das Geschehen auch aus den Augen des Hitman betrachten zu können, umgesetzt wird, ist noch nicht entschieden.

Ist die Thematik nicht zu hart für ein Computerspiel?
Stimmt schon: *Hitman* ist sicherlich kein Spiel für Zartbesaitete und wird sich eher an Erwachsene richten, denen Thriller und schwarze Komödien wie *Pulp Fiction*, *Leon der Profi* oder *Nikita* zusagen.



HINTERHALT Der Killer lauert mit geladener Waffe hinter der Tür; nichts ahnend wird die patrouillierende Wache in die Falle tappen.



ANSICHTSSACHE Während der Einsätze vollführt die automatische Kamera einige wahrhaft filmreife Perspektivenwechsel.

Aus Dänemark kommen nicht nur Käse und Legosteine, sondern demnächst auch ein Shooter für Denker: Obwohl Sie in *Hitman* nicht gerade ehrenvolle Ziele verfolgen, handelt es sich bei dem Epos um mehr als platte Standardballerei à la *Daikatana*.

Gangsterbosse aus dem Weg räumen, Geiseln befreien, Mörder zur Strecke bringen: Die glatzköpfige Hauptperson aus *Hitman* ähnelt nicht nur äußerlich dem legendären TV-Inspektor Kojak; auch sein Berufsbild ist ähnlich. Einziger Unterschied: Der zwielichtige Held arbeitet für die andere Seite – er ist selbst als Auftragskiller unterwegs.

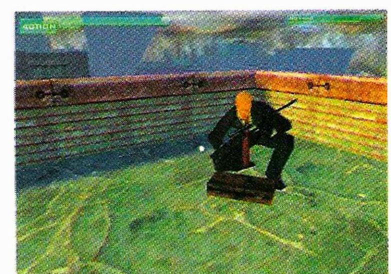
Um in den zwanzig Missionen zu überleben, rüsten Sie sich mit den genretypischen Waffen aus. Pistolen mit Schalldämpfer, Revolver und Scharfschützengewehre kommen ebenso zum Einsatz wie Klaviersaiten, mit denen Gegner lautlos um die Ecke gebracht werden können. Dennoch artet *Hitman* nicht in eine plumpe Ballerorgie aus; stattdessen ist neben einem ruhigen Finger am Abzug auch Köpfchen gefragt. Wer sich einen Ruf als zuverlässiger Berufskiller erarbeiten will, tut gut daran, vor der Ausführung des Auftrags erst einmal ausführlich die Gegebenheiten zu checken, die der Einsatzort bietet: Wo kann ich Schutz suchen? Wer könnte sich mir in den Weg stellen? Können Unschuldige zu Schaden kommen? Unbedachtes Vorgehen wird in den wenigsten Fällen zum Erfolg führen. Vom Spielverlauf erinnert *Hitman* daher an Taktik-Shooter wie *Rogue Spear* oder *Hidden & Dangerous*, auch wenn die theoretische Planungsphase fehlt.

Momentan arbeiten die Entwickler noch an der Perfektionierung des Animationssystems, das durch die Implementierung eines Skelettmodells nicht nur besonders detaillierte Bewegungsabläufe, sondern auch realistische Trefferzonen am Körper der Gegner ermöglichen soll. Einer Veröffentlichung gegen Ende des Jahres steht aber nichts im Weg.

Andreas Sauerland



AROUND THE WORLD Ihre Aufträge führen die namenlose Hauptfigur um die ganze Welt. Leider hat hier die Tarnung nichts gebracht: Sie sind entdeckt worden und müssen sich nun mit wütenden Eingeborenen herumschlagen.



WAFFENWECHSEL Der Killer bereitet sich und sein Gewehr auf den Einsatz vor.

Krieg den Palästen!

Siedeln, erobern, handeln: Age of Empires 2: The Conquerors bietet massig neues Futter für Burgenbauer.

■ ENTWICKLER **Ensemble Studios** ■ ANBIETER **Microsoft** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Bleibt meine *Age of Kings*-Version unangetastet, wenn ich das Add-On installiere?
Nein. Sie wird besser. Wer sich *The Conquerors* installiert, patcht nicht nur sein Grundprogramm auf den aktuellsten Stand; auch die Kosten und Bauzeiten für Einheiten und Upgrades werden angeglichen.

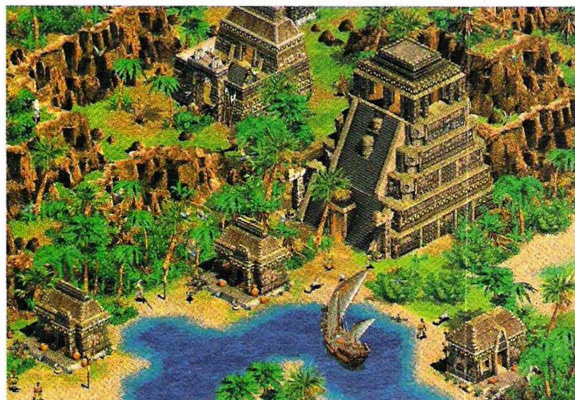
Wird das Spiel dadurch leichter oder schwerer?
Insbesondere Einsteiger hatten in einigen Missionen Probleme mit dem happigen Schwierigkeitsgrad. Die Detailänderungen bewirken in erster Linie, dass sich auch Anfänger in den späteren Kampagnen nicht so schnell frustriert abwenden werden.



REIF FÜR DIE INSEL Grafisch am interessantesten sind mit Sicherheit die neuen Szenarien in Mittelamerika. Hier haben sich einige Siedler auf einer einsamen Insel breit gemacht. Einziges Problem: Viel Platz für Expansionen bietet das idyllische Eiland nicht gerade.



ANGRIFF VON HINTEN Einheiten hinter Gebäuden werden als Silhouetten dargestellt.



MALERISCH Neue Landschaftstypen wie dieser exotische Regenwald machen The Conquerors auch zu einem optischen Genuss.

Sie haben mithilfe von William Wallace die Grundtechniken des Kriegs gelernt. Sie haben die zierliche Johanna von Orleans zum Sieg geführt. Und Sie haben an der Seite von Barbarossa Ihre Feinde in Angst und Schrecken versetzt. Sie dachten, alle Schlachten seien geschlagen und Sie könnten sich entspannt zurücklehnen? Falsch gedacht! Mit dem Erweiterungsset zum Echtzeitstrategieknüller *Age of Kings* werden Ihre taktischen Fähigkeiten schon bald erneut auf die Probe gestellt.

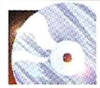
Schon *Der Aufstieg Roms*, das Zusatzpaket zum *Age of Kings*-Vorgänger *Age of Empires*, zeigte, wie ein Add-On aussehen kann: Statt lieblos zusammengezimmerter Zusatzkarten und einer Hand voll Patches gab es eine in mehrere Kapitel aufgeteilte neue Kampagne, eine überarbeitete Steuerung und vor allem viel Atmosphäre und Spielspaß für mehrere Wochen. *The Conquerors* orientiert sich an diesem hohen Qualitätsmaß und setzt sogar noch einen drauf: Fünf neue Völker kämpfen in vier perfekt inszenierten Kampagnen erneut um die Vorherrschaft auf dem Schlachtfeld. Als Attila lassen Sie sich von Ihrem Volk zum König der Hunnen krönen; als Nächstes übernehmen Sie die Rolle von El Cid, der seine spanische Heimat von den Mauren befreit. Später verschlägt es Sie ins Land der Azteken, in dem Sie dem Begriff „Montezumas Rache" eine völlig neue Bedeutung geben werden. Die vierte Kampagne schließlich ist eine Art „Best of The Conquerors"-Sammlung, in der Sie die verschiedensten Helden und Kriegsherren in kurzen Einzelmissionen zum Sieg führen dürfen. 26 neue Technologien (Heresy bewirkt beispielsweise, dass von Mönchen konvertierte Einheiten sterben, statt zur feindlichen Armee überzulaufen) und elf neue Einheiten, wie der Husar oder die sehr starken aztekischen Jaguar-Krieger, sorgen dafür, dass Ihnen auch in der Zeit vor der eigentlichen Schlacht mit Sicherheit nicht langweilig werden wird. Weiterhin müssen Gebäude aufgerüstet, Nahrung gesucht und Gold abgebaut werden, damit Ihr Volk den Heraus-



FLAMMENMEER Die Burg des Gegners zu zerstören, bedeutet meist seinen endgültigen Niedergang. Nur mit Fußvolk ist dies in den wenigsten Fällen zu machen; hier helfen nur Rammböcke und Katapulte.

Landwirtschaft leicht gemacht: Um das Bestellen der Felder nach der Ernte kümmern sich Ihre Bauern demnächst ganz von selbst.

forderungen der gegnerischen Truppen gewachsen ist. Einige Verbesserungen in der Spiellogik sorgen dafür, dass in dieser Vorbereitungsphase den Dorfbewohnern ihre Arbeit deutlich erleichtert wird: Ein Mausklick genügt und Ihre Bauern bestellen die lebensnotwendigen Kornfelder nach der Ernte beispielsweise von selbst wieder. Auch Ihre kriegerischen Einheiten verhalten sich jetzt sehr viel smarter als vorher: Hochgerüstete Katapulte ballern ihre Munition jetzt nicht mehr wahllos in einen Pulk kämpfender Soldaten. Ärgerliche „Eigentor"-Situationen, in denen mit solchen Methoden mehr eigene als fremde Einheiten geschädigt wurden, fallen somit weg.



AUF DER CD-ROM!
Conquerors live: ausgewählte Spielszenen als Video!

Grafisch bietet *The Conquerors* das von *Age of Kings* gewohnte hohe Niveau. Zusätzlich zu den bekannten Kulissen werden Ihre Truppen jetzt aber auch in Winterlandschaften ihre Spuren hinterlassen oder in exotischen Umgebungen Jagd auf Leoparden statt auf Wölfe machen.

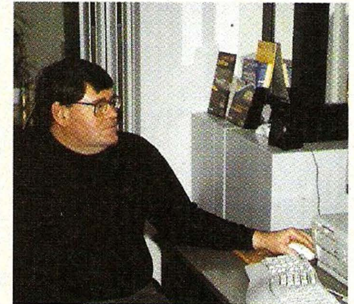
Andreas Sauerland



WINTERKÄLTE Mittlerweile stapfen Ihre Einheiten auch durch eisige Schneelandschaften. Der Wintereinbruch scheint sich auf die Arbeit der Bauern allerdings kaum auszuwirken.

Im Gespräch

Der Age-of-Kings-Schöpfer Bruce Shelley stellt sich unseren Fragen.



MASTERMIND Mit Age of Empires schuf Bruce Shelley ein Stück Spielegeschichte.

PCG: Obwohl gerade im Strategiebereich 3D momentan extrem angesagt ist, habt ihr in der Richtung noch nichts gemacht - warum?
Es ist nicht so, dass wir nicht an 3D-Strategiespiele glauben; *Total Annihilation* war schließlich extrem erfolgreich. Wir betrachten 3D als eine mögliche Option unter vielen. Wenn es sich in unseren nächsten Projekten anbietet, werden wir diese Technik auch einsetzen.

PCG: Könntest du dir vorstellen, dass Ensemble Studios in Zukunft auch in andere Genres vorstößt?
Auf jeden Fall! Die meisten Leute hier arbeiten jetzt seit fünfeinhalb Jahren an Echtzeitstrategiespielen; gleichzeitig spielen alle privat auch noch ganz andere Genres. Wir wollen hier eine Umgebung schaffen, in der man sich kreativ ausleben kann - in allen Bereichen. Und nach all der Zeit wächst der Reiz, auch mal etwas anderes auszuprobieren.

PCG: Was können wir in dem Zusammenhang erwarten? Adventures? Rollenspiele?
Vermutlich von allem etwas; die Grenzen zwischen den einzelnen Genres brechen momentan sowieso zusammen. Ähnliches haben wir ja auch schon mit *Age of Empires* versucht - wir haben uns Elemente aus rundenbasierten Strategiespielen ausgeliehen und sie in ein Echtzeitspiel verpackt.

PCG: Und wie weit sind die Planungen für *Age of Empires 3*?
Naja, wir arbeiten an einem weiteren Echtzeitstrategiekonzept. Ob das letztendlich *Age of Empires 3* wird, ist noch gar nicht klar. Momentan sind wir noch in einer Phase, in der wir Ideen sammeln und uns über neue Technologien informieren. Ich denke, dass wir innerhalb der nächsten sechs Monate bekannt geben werden, wie unser nächstes Projekt heißen wird.

Wie es euch gefällt

Neue Dreingaben machen Die Sims noch skurriler, noch kitschiger, noch schlüpfriger, noch spaßiger.

■ ENTWICKLER **Maxis** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **3. Quartal 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Gibt's endlich Sex zu sehen?
Jawoll, sogar auf Abruf. Es gibt einen Menübefehl dafür. Allerdings passiert der Akt in kindgerechter Big-Brother-Form.

Ein Zusatzpack – im Netz häufen sich doch kostenlose Extras?
Schon, aber die verändern den Ablauf nicht. *Das volle Leben* bringt neue Berufe und Überraschungen.

Wie viel Neues gibt's denn von was?
Drei Architekturstile, fünf Karrierezweige, 15 Skins, ebenso viele Spezialobjekte, 23 Wandarten, 30 neue Böden und 109 Einrichtungsgegenstände.



■ WÜNSCH DIR WAS! Erst am Gespielen, dann an der Lampe gerieben. Während sich Ersterer noch im Bette räkelt, kriecht aus Letzterer ein Flaschengeist hervor.

Langeweile ist was anderes: Schwule Nachbarn treiben Keile in spießige Hetero-Ehen, Schulschwänzenr werden auf Militärakademien geschickt, vernachlässigte Knirpse kassiert das Jugendamt und Partys enden in Orgien. Der Sim-Schaukasten produziert Skandale wie am Fließband. Trotzdem: Es geht noch wilder!



TUNNELBLICK In die Zukunft oder ins Haus des Nachbarn? Egal, welche Einblicke die Kristallkugel genau ermöglicht – delikat wird's sicher.

Über zwei Monate standen *Die Sims* an der Spitze der Verkaufscharts, dank BILD wurden sie in jedem Kaff bekannt, im Internet ist ihnen eine Flut an Fanseiten gewidmet worden – vergleichbar viel Staub wirbeln nur Marken wie *Command & Conquer* oder *Diablo* auf. Das Erstellen eigener Skins ist darüber hinaus sogar zum Modehobby geworden. Prominente von Jim Morrison über Luke Skywalker bis hin zu Batman tänzeln mittlerweile durch künstliche Spielstädte. Aber: Irgendwann sind alle Berufswege des Hauptprogramms mit jeder Figur durchlebt, dann droht Langeweile einzukehren. Hersteller Maxis arbeitet deswegen an einem offiziellen Bonuspaket.

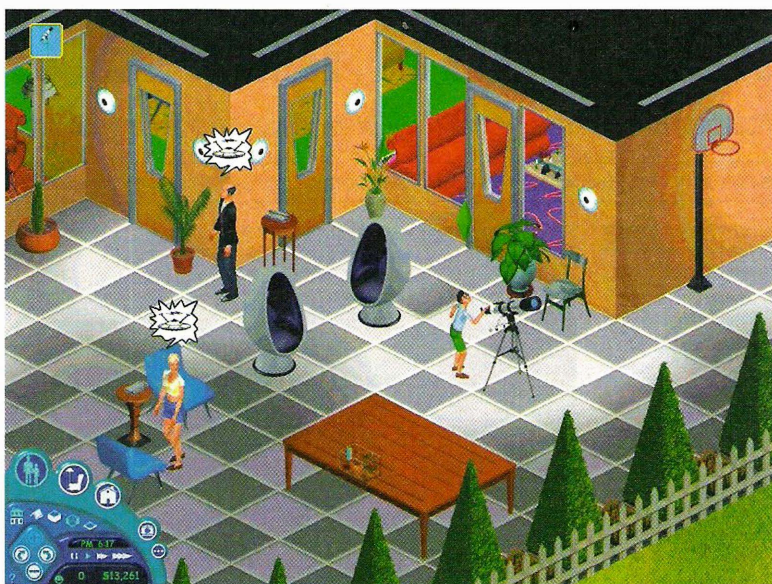
Und *Das volle Leben* wird offenkundig ausnehmend bizarr. Ein Sim-Typus mausert sich darin vom abgehalfterten Straßensänger zum groupiebelagerten Villen-Eigentümer. Ein zweiter versucht sich als Telefonbeichtvater oder Kartenleger, um sich den Traum von seiner eigenen Sekte zu erfüllen. Ein dritter trägt auf Golfplätzen Yuppies deren Eisen hinterher, um Partyeinladungen zu erschnorren und in den Geschichtsbüchern als Jetset-Schmarotzer zu landen. Ein vierter will vom Nachrichtensprecher zum Talkmaster avancieren, Erfolgsschema Hans Meiser. Und ein fünfter plant, als Computerhacker Liebesgrüße verschickend reich und berühmt zu werden. Passend ungewöhnlich können sie dank 15 neuer Skins allesamt aussehen – wie verdatterte Wissenschaftler zum Beispiel, wie Monster oder Hochnasenadelige.

Die Lebensräume der Jungs und Mädels bestehen inzwischen aus mittelalterlichen Schlossbausteinen, aus kurvigen 50er-Jahre-Relikten oder quietschbuntem Kitschkram nach Las-Vegas-Art – stilechte Wände und Tapeten, Fußbodenbeläge, Möbel und Zierinventar jeweils eingeschlossen. Ganz Verwegene werden daraus nach kurzer Zeit noch äußerst geschmackvolle Mischungen zustande bringen. Nebenbei dürfen auch die Häuser alteingesessener

Per Knopfdruck lassen sich die Sims bereitwillig zum Beischlaf bewegen – falls ein weiches Bett bereitsteht.

Sims auf den letzten Modestand gehievt werden.

Freuen darf man sich auf interessante und in ihren Auswirkungen schwer vorhersehbare Objekte wie das Teleskop, den Chemiekasten, den explosiven Gartenzwerg, die Kristallkugel, die Wunderlampe, den Roboter oder die Voodoopuppe. Beispielhaftes dazu: Frau Soundso ersteht auf dem Flohmarkt eine antike Lampe. Zuhause packt sie der Putzfimmel, sie fängt an, wild zu rubbeln und plötzlich erscheint ein Geist mit Wunschgutscheinen im Gepäck: Das ist Glück. Ihr Mann sitzt dafür abends samt Fernrohr auf dem Balkon, stiert neugierig wie Lindenstraßenoma Else Kling in die Sterne und wird kurz darauf von genervten Aliens entführt, weil diese Gaffer gar nicht gerne mögen: Das ist Pech. Mittendrin sitzt teuflisch grinsend und giggelnd der Sohnemann. In seiner Kristallkugel hat er alles kommen sehen, aber weil lustige Chemieversuche ihn zum Fiesling gemacht haben, wollte er die Show in aller Ruhe genießen. Vom Gedanken an Sex kann sich Frau Soundso also fürs Erste verabschieden – es sei denn, sie greift auf den Nachbarn zurück.



SCHLECHTE KARTEN FÜR ELSE KLING **Wer allzu neugierig ins Himmelszelt starrt, wird früher oder später von enervierten Alienherden entführt. Lust, deren Versuchsobjekt zu werden?**

Für den letzten Überraschungskick in *Das volle Leben* sorgen ungefragt witzige Computercharaktere: Da wären etwa Clowns zu nennen, Gameshow-Kandidaten oder – Mittelpunkt bei jedem Gartenfest – der Sensenmann persönlich. Die Wartezeit bis Herbst wird Fans definitiv wie eine Ewigkeit vorkommen.

Daniel Ch. Kreiss

Multikulti im Weltraum

Auf dieser Raumstation geht's wilder zu als in der Kantine auf Mos Eisley: Putzige Außerirdische proben den Aufstand.

■ ENTWICKLER **Mucky Foot** ■ ANBIETER **Eidos** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **4. Quartal 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr Gut**

QUICKIE

Irgendwie erinnert mich *Startopia* doch sehr an *Dungeon Keeper* ...
Den Eindruck haben wir auch. Nicht zuletzt wegen der cartoonhaften Grafik und der humorvollen Charakterdarstellungen sind die Vergleiche durchaus gerechtfertigt.

Drehen und zoomen in Strategiespielen – da verliere ich grundsätzlich die Orientierung.
In 3D-Strategiespielen wie *Earth 2150* oder *Ground Control* hatten tatsächlich vor allem Einsteiger immer wieder Probleme mit der Wahl der Perspektive. Da die Raumstationen in *Startopia* aber grundsätzlich ringförmig sind, dürfte die Orientierung nicht allzu schwer fallen.



■ **CHAOTISCH** In einer florierenden Raumstation geht es schon mal zu wie in einem Supermarkt am Samstagvormittag. Jetzt nur nicht den Überblick verlieren!

Herzlich willkommen im Alien-Zoo: In *Startopia* leben viele verschiedene außerirdische Rassen eng zusammengepfercht auf einer ringförmigen Raumstation. Da jede Spezies über ureigene Schrullen und Eigenheiten verfügt, werden Sie alle Hände voll zu tun haben, Ihren Schützlingen das Prinzip der guten Nachbarschaft beizubringen.

Die Hintergrundgeschichte von *Startopia* spielt Jahre nach einem gigantischen interstellaren Krieg. Die meisten Zivilisationen sind zerstört, nur einige traurige Überreste früherer Gesellschaften sind noch quer durch das gesamte Weltall verstreut. Die überlebenden Vertreter verschiedener Rassen haben sich unterdessen auf einigen ringförmigen Raumstationen zusammengefunden. Ihre Aufgabe ist es nun, die teilweise extrem lädierten Kommunikations- und Handelszentren der Galaxis wieder einsatzfähig zu machen. Zu diesem Zweck managen Sie das Treiben der Aliens, weisen Ihnen Aufgaben und Jobs zu, züchten sich eine kampfkräftige Truppe für eventuelle Überfälle heran und bauen langsam, aber sicher ein funktionierendes Gesellschafts- und Wirtschaftssystem auf.

In künstlichen Ringwelten managen Sie neun außerirdische Völker und sorgen für gute Nachbarschaft im All.

Ähnlich wie beim spielerisch sehr ähnlichen *Dungeon Keeper* müssen Sie sich jede der riesigen Ringwelten schrittweise erschließen. Die Statio-



ILLUSTRE GESELLSCHAFT Um nicht den Überblick über das hektische Treiben in der ringförmigen Spielwelt zu verlieren, können Sie nach Belieben zoomen und die Kamera drehen.

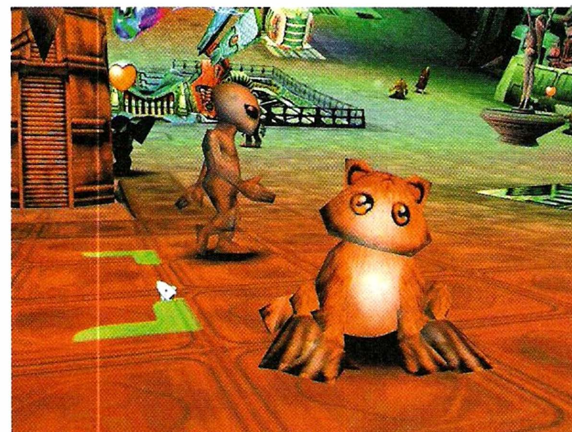


ENGELCHEN UND TEUFELCHEN Neun verschiedene Alienrassen bewohnen die Raumstation. Wie gegensätzlich diese Völker sein können, beweist dieses ungleiche Paar.



HEREINSPAZIERT Durch diesen monströsen Apparat treten bei guter Führung immer mehr Aliens in Ihre Raumstation ein.

nen sind in 16 unterschiedliche Segmente unterteilt. Sie starten in einem Abschnitt und expandieren dann nach links oder rechts, wobei Sie anfangs nie genau wissen, auf welche anderen Völker Sie treffen und wie Ihre unfreiwilligen Mitbewohner auf Sie reagieren werden. Die benachbarten Segmente können entweder gekauft oder auf kriegerischem Weg an die eigene Spielwelt angeschlossen werden. Die meisten Aliens werden eher an wirtschaftlichen Tausch- oder Handelsgeschäften interessiert sein; Kampf spielt in *Startopia* eine untergeordnete Rolle und setzt von vornherein eine sehr starke Wirtschaft voraus. Für den Ausbau der eigenen Raumstation sind neben Energie und Ressourcen auch hoch entwickelte Technologien erforderlich. Diese können Sie entweder auf ehrlichem Weg bei Ihren Nachbarn kaufen oder durch speziell ausgebildete Agenten heimlich ausspionieren lassen. Damit Ihnen umgekehrt nicht dasselbe passiert, schützen Sie Ihre Forschungszentren mit Wachposten. Für die Gewinnung von Energie gibt es noch einen zusätzlichen, besonders makabren Weg: Lassen Sie Ihre außerirdischen Arbeiter einfach eine Recycling-Anlage bauen. Hier werden dann aber nicht etwa Rohstoffe, sondern die Leichen von im Kampf gefallenen Mitbewohnern umgewandelt und weiterverarbeitet.



KNUDDELTIERCHEN Was dieses treuherzig blickende Tierchen wohl für eine Funktion hat? Hoffentlich handelt es sich nicht um einen Wachhund ...

Einen Großteil der Zeit werden Sie dafür aufwenden, die Aliens, die sich auf Ihrer Station herumtreiben, bei Laune zu halten. Jeder Bewohner hat seine ganz eigenen Stimmungen, Bedürfnisse und Gefühle und bildet mit der Zeit besondere Sympathien und Aversionen gegenüber anderen Rassen heraus. Sie müssen nicht nur dafür sorgen, dass immer genug Nahrung vorhanden ist, sondern dürfen auch nicht vergessen, Ihren Außerirdischen genügend Zerstreuung zu bieten. Auch zweiköpfige Marsianer wollen schließlich nach Feierabend in der Kneipe nebenan mit ihren Freunden abhängen oder in schummrigen Diskotheken zu den neuesten Hits das Tanzbein schwingen.

Grafisch macht *Startopia* schon jetzt einen hervorragenden Eindruck. Vor allem die humorigen Darstellungen der außerirdischen Stationsbewohner, die Filmfans an Klassiker wie *Mars Attacks* erinnern dürften, wirken erfrischend anders und originell. Die knallbunten 3D-Schauplätze können nach Belieben gedreht und gezoomt werden, so dass der Überblick in dem emsigen Treiben der Aliens nicht verloren geht.

Andreas Sauerland

Vorsprung durch Technik?

Industrielle Revolution in einer klassischen Fantasywelt: der ideale Nährboden für ein komplexes Rollenspiel.

■ ENTWICKLER **Troika Games** ■ ANBIETER **Havas Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **3. Quartal 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

QUICKIE

Wer verbirgt sich hinter Troika Games?
Niemand Geringeres als das Team, das mit *Fallout* ein postapokalyptisches Rollenspiel der Extraklasse entwickelte.

Ist die Hintergrundgeschichte linear?
Es gibt zwar etwas wie eine Hauptstory, aber jede Menge kleiner Nebenaufträge. Zudem ist das Spiel auf verschiedene Arten lösbar.

Wollten Sie schon immer mal einen vorlauten Zwerg mit einer Schrotflinte zum Schweigen bringen? Oder heizen Sie Ihren Gegnern lieber traditionell mit Zaubersprüchen ein? In *Arcanum* haben Sie die Qual der Wahl, wie Sie sich durch eine Rollenspielwelt schlagen, die komplex wie *Baldur's Gate* und abgedreht wie *Planescape Torment* ist.

Dabei ist vor allem die unglaubliche Vielfalt der Entwicklungsmöglichkeiten beeindruckend. Wie bereits angedeutet, geht es in *Arcanum* um den Konflikt zwischen moderner Technik und klassischer Magie, die von den neuen Geräten und Maschinen immer mehr verdrängt wird. Welchen Weg Sie einschlagen, bleibt ganz Ihnen überlassen, beide Möglichkeiten führen zum Ziel und haben verschiedene Vor- und Nachteile. Kleines Beispiel: Als Zauberer können Sie Elementarwesen beschwören, die Ihnen für kurze Zeit in Gefechten beistehen. Sind Sie Techniker, konstruieren Sie mechanische Kampfgefährten, die Sie zwar dauerhaft behalten können, aber dafür ständig mit sich rumschleppen müssen. Im Gegensatz zu anderen Genrevertretern legen Sie Ihren „Beruf" nicht zu Beginn fest, sondern entwickeln sich mit der Zeit. Dabei werden Ihre Fähigkeiten über acht klassische Hauptattribute, wie Stärke und Charisma, sowie diverse Nebenattribute, wie Giftresistenz, bestimmt. Auch die Wahl Ihrer Rasse beeinflusst Ihre Spielweise. So unterhalten sich Nebenfiguren eher mit Ihnen, wenn Sie ein Mensch und kein hässlicher Halb-Oger sind. Sollten Sie die Informationen nicht aus Gesprächen bekommen, helfen Sie sich eben auf eine andere Weise. Als begabter Dieb stehlen Sie einfach die benötigten Dokumente. Eine andere Möglichkeit: Sie schlagen Ihr Gegenüber bewusstlos und nehmen sich, was Sie brauchen. Oder Sie machen den widerspenstigen Burschen erst unschädlich, erwecken ihn danach wieder zum Leben und unterhalten sich dann noch einmal mit ihm, ganz wie Sie wollen und können. Ihr Verhalten wirkt sich aber auch maßgeblich auf den Spielverlauf aus. Bringen Sie beispielsweise eine Person um die Ecke, die in einer Stadt beliebt ist, verweigern die meisten Bewohner danach jegliche Kooperation. Natürlich stehen auch Kämpfe – in Echtzeit oder rundenbasiert – gegen satte 280 verschiedene Monstertypen auf dem Programm. Als Besonderheit verfügt das Programm über einen Editor, mit dem Sie Levels oder selbst ganze Spiele im Stile von *Arcanum* entwickeln können.

Georg Valtin

Viel versprechendes Rollenspiel mit unzähligen Handlungsmöglichkeiten und bestechender Komplexität.



MASSENAUFLAUF Im Laufe des Spiel erkunden Sie riesige Außenwelten, in denen es vor Monstern nur so wimmelt. Mehr als 280 verschiedene Arten machen Ihnen das Leben schwer.



UNGEWÖHNLICHER ANBLICK Bei technisch orientierten Charakteren gehören Gewehr und Munition ins Inventar.



BESSER ALS DAS TAPFERES SCHNEIDERLEIN Mit mächtigen Zaubersprüchen bekämpfen Sie locker und leicht sogar mehr als „Sieben auf einen Streich".

Meiner ist 18 Meter lang

Dank der Unterstützung von DaimlerChrysler steht die erste ernsthafte LKW-Simulation in den Startlöchern.

■ ENTWICKLER **Synetic** ■ ANBIETER **THQ** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **August 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Was ist an LKW-Rennen so ungewöhnlich?
Wegen des hohen Gewichts von fünf Tonnen fahren sich die Trucks ganz anders als PKW. Die Stahlbremsen sind eigentlich zu schwach und die Masse ist zu träge, als dass man Rennen fahren könnte.

Wie kann das dann überhaupt Spaß machen?
Um die unbeweglichen 5-Tonner auf der Bahn zu halten, braucht man Wagemut und viel Voraussicht. *Truck Racing* ist damit das Denkspiel unter den Rennspielen.



BLICKKONTAKT Die frei schwenkbare Cockpitperspektive ist optisch beeindruckend und zudem sinnvoll und sehr gut spielbar.



1.500 POLYGONE Nicht zuletzt das von außen einsehbare Cockpit sorgt für die atemberaubend realistische Grafik der Trucks.

Zwölf Liter Hubraum, 1.300 PS, von 0 auf 100 km/h in sechs Sekunden. Truck Racing ist eine Sportart der großen Zahlen und Fahrzeuge. Die ehemalige Randsportart wurde längst zu einem der zuschauerträchtigsten Motorsportereignisse. Zeit für das Spiel zum Sport.

Mit Spielen wie *Have a N.I.C.E Day!* und *N.I.C.E. 2* hat Synetic bewiesen, dass man etwas von hohen Geschwindigkeiten und gefälliger Streckenführung versteht. Nun wagt man sich an ein ähnliches, dennoch ganz anderes Genre: Truck Racing. Hier geht es nicht um Höchstgeschwindigkeit – die ist bei allen Trucks auf 160 km/h limitiert. Auch Reaktionen sind nicht gefragt, da die 5.000 kg schweren Fahrzeuge viel zu träge für plötzliche Brems- oder Ausweichmanöver wären. Worauf es beim Truck Racing ankommt, ist ein vorausschauendes Fahren. Die langen Bremswege und die Schwerfälligkeit der Trucks machen es notwendig, dass sich der Fahrer weit vor einer Kurve überlegen muss, welche Schwierigkeiten auf ihn zukommen können. Schon aus Vorsicht wäre es notwendig, bei einem sich anbahnenden Gerangel zweier Konkurrenten viel Abstand zu halten. Wer – wie in üblichen Rennsportarten – ungerührt weiterfährt und viel Glück hat, hat beste Chancen auf den Sieg in den circa 20 Minuten dauernden Rennen. Für den weniger Glücklichen ist das Rennen allerdings beendet. Das Abwägen zwischen Vernunft und Furchtlosigkeit ist es, was die Faszination Truck Racing ausmacht.

Mercedes-Benz Truck Racing stellt einen viel versprechenden Versuch dar, die Motorsportart zu simulieren. Nicht nur optisch kommt das Spiel der Realität sehr nahe, auch das Fahrverhalten macht einen überzeugenden Eindruck. Dank der Zusammenarbeit mit Mercedes-Benz kommen die Entwickler an all die Daten, die für die Simulation notwendig sind und die beim aktuellen Entwicklungsstand für Rundenzeiten sorgen, die nur noch geringfügig unterhalb den in der Realität erreichbaren Zeiten liegen.

Harald Wagner



POSITIONSKÄMPFE In solchen Situationen muss man extrem vorsichtig fahren. Ein realitätsnahes Schadensmodell wird dafür sorgen, dass die stabilen 5-Tonner keine allzu derben Rempeleien verzeihen.



TUNINGWERKSTATT Die Set-Up-Menüs werden erfrischend schlicht ausfallen.

Julie schlägt sich durch

Der Preis für das schönste Spiel des Jahres dürfte dem Actionkracher um Heldin Julie sicher sein.

■ ENTWICKLER **Take 2** ■ ANBIETER **Ritual Entertainment** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **September 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Was hat Julie ihrer Kollegin Lara voraus?
Zum einen übertrifft sie Frau Croft in puncto Körbchengröße, zum anderen hantiert sie mit fetteren Waffen als die umtriebige Archäologin.

Für eine Bewohnerin eines Fantasyreiches hat die Heldin einen recht profanen Namen.
Die Namenspatin der Schwertkämpferin ist das Penthouse-Model Julie Strain. Die US-Schauspielerin ist mit dem Künstler Kevin Eastman verheiratet, der die zugrunde liegenden Heavy-Metal-Comics zeichnet.



■ ASCHE ZU ASCHE Die drei Herren haben die streitlustige Dame nicht nach Feuer gefragt, Julie entzündet dennoch ihre todbringenden Feuerzeuge.

Julie ist flinker als Lara Croft, ihr Waffenarsenal ist gewaltiger als das von Drakans Drachenreiterin Rynn – und ihre Welt lässt selbst verwöhnte Action-Spieler staunen. Mit welchen weiteren Superlativen wird uns *Heavy Metal F.A.K.K. 2* den Kopf verdrehen?



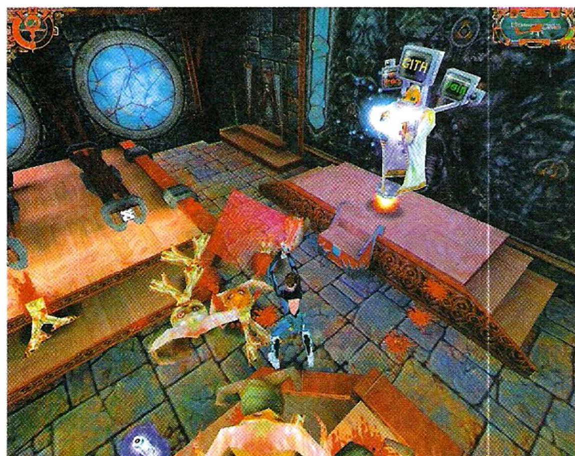
BRANDSTIFTERIN Zornig wegen des Angriffs auf ihre Heimat, greift die Heldin zum Raketenwerfer und macht Kleinholz aus der Gegnerschar.

Die Bewohner der paradiesisch anmutenden Spielwelt verrichten munter ihre Arbeit, scherzen miteinander und erfreuen sich am schönen Wetter: Beispielsweise bastelt ein Hobbymechaniker an seinem Luftkissenfahrzeug und eine lastwagengroße Monster-Kuh entreißt sich ihrem Monsterkuhhirten. Sie begleiten die Kriegerin Julie bei ihrem Rundgang durchs Dorf, als plötzlich ein Bewohner von Riesenbienen angegriffen und getötet wird. Dieser ersten Störung des Idylls folgt ein massiver Angriff rauflustiger Kreaturen auf die Siedlung. Zwar kann Julie den Angriff abwehren, doch der Friede ist gestört. Sie entschließt sich, ihr Ränzlein zu schnüren und wohlbewaffnet nach dem Urheber der Anschläge zu suchen.

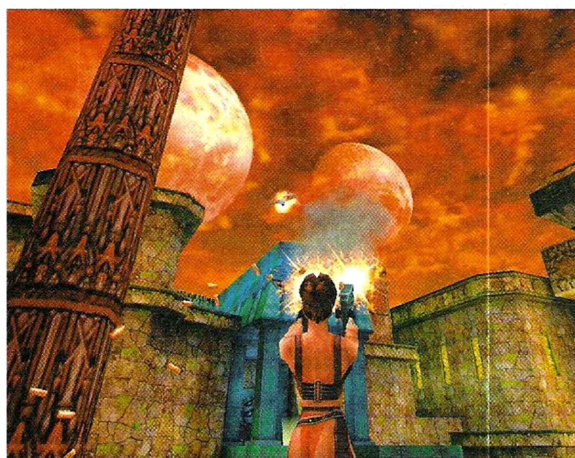
Ihnen steht eine aufregende Reise durch über 30 Spielabschnitte bevor. Sie lenken die Heldin aus der Verfolgerperspektive, erkunden unwegsame Sümpfe, höllische Unterwelten und Wälder voller bizarrer Figuren. Die meiste Zeit stehen Kämpfe auf der Tagesordnung, denn Action wird in diesem Action-Adventure groß geschrieben. Wie beim Titelhelden des letztjährigen *ShadowMan* steuern Sie beide Arme der Heldin mit unterschiedlichen Tasten. Beispiel: Ein wild gewordenes Gemüse und eine Horde knuddeliger Pilzwesen greifen gleichzeitig aus unterschiedlichen Richtungen an. Sie führen mit der Linken einen Schwerthieb in Richtung des einen Angreifers und nehmen die Uzi in die rechte Hand, um den anderen Gegnern eine Salve zu verpassen. Neben genreüblichen Hieb-, Stich- und Schusswaffen bedient sich Julie einer Peitsche, mehrerer Arten von Wurfgeschossen sowie großkalibriger Superwummen für hartnäckige Endgegner. In den kurzen Kampf-



AUF DER CD-ROM!
Erleben Sie die streitlustige Julie auf Abenteuerurlaub!



LOBET DEN HERRN! Mit aller Gewalt will der Medien-Priester dahergelaufene Action-Heldinnen zu seiner zwielichtigen Religion bekehren.



MORGENRÖTE Für einen Besuch in der Hölle ist Julie unpassend gekleidet, die fliegenden Dämonen kümmert dies herzlich wenig.

Wenn die fesche Julie die Flammenklinge zückt, um ihre skurrilen Gegner mit waghalsigen Schwertkünsten zu entsetzen, dann wähnen sich Action-Fans im siebten Spielehimmel.

pausen suchen Sie in der Umgebung nach Gesundheitskapseln und nach Munition für Ihre Knarren.

Die Kämpfe, Sprungübungen und Rätselratereien finden vor atemberaubender Kulisse statt. Die *Quake 3*-Technik bewährt sich nach *Q3A* zum zweiten Mal, und wir können bereits jetzt bedenkenlos das Gütesiegel A vergeben. In den märchenhaften Landschaften kämpft die Hauptfigur gegen eigentümliche Gewächse und pflanzenartige Kreaturen, darunter heldinnenfressende Riesenkapseln, die faustgroße Blutstropfen ausspeien, in denen sich die Umgebung spiegelt. Wenn Julie durch die Sümpfe watet oder über Hochebenen flitzt, dann spannt sich der Stoff des knappen Anzugs über ihrem wohlgerundeten Leib, die Schwertklinge reflektiert die Strahlen der Sonne und Wasser spritzt auf. Auf unseren mit bis zu 600 MHz getakteten Rechnern spielten wir die Beta-Version problemlos in höchsten Auflösungen, die finalen Systemanforderungen werden sich voraussichtlich von *Q3A* kaum unterscheiden.

Peter Kusenberg

Im Auftrag Ihrer Majestät

Commandos dreidimensional – diese eigentlich nahe liegende Spielidee könnte erstmals Realität werden.

■ ENTWICKLER **Innerloop** ■ ANBIETER **Eidos** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **4. Quartal 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

QUICKIE

Was ist ein IGI?
IGI steht für den amerikanischen Titel des Spiels „I'm going in". Im europäischen Raum wird Eidos das 3D-Action-Spiel unter dem ursprünglichen Projekttitel verkaufen.

Innerloop kenne ich doch irgendwoher?
Innerloops bisher einziges Spiel war die leicht actionorientierte Flugsimulation *Joint Strike Fighter*, die weltweit Bestnoten bekam und vor drei Jahren zur grafisch aufwendigsten Simulation gekürt wurde.

Eine Flugsimulation hat kaum etwas mit einem kurzweiligen 3D-Actionspiel zu tun. Doch offenbar reicht bereits die Fantasie einiger Programmierer aus, um das Unmögliche möglich zu machen und einen Ego-Shooter aus der Simulation zu erzeugen – und zudem voraussichtlich mehr Abwechslung zu bieten als alle Mitbewerber.

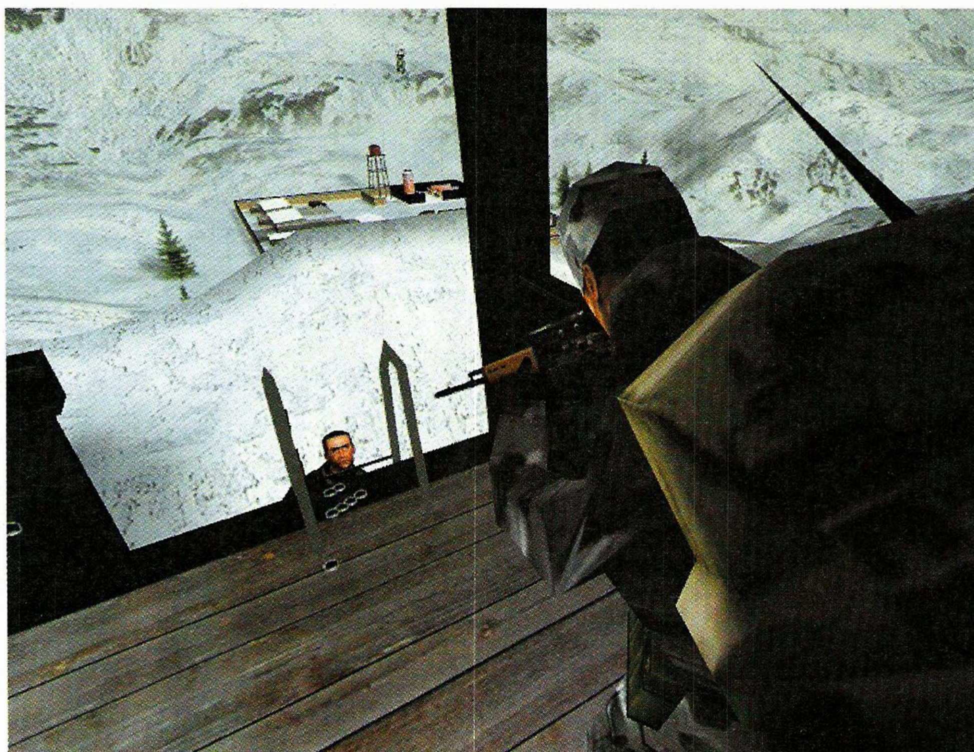
Dank der Spielfilmreihe *James Bond* kennen wir den Alltag eines Geheimagenten. Atomsprengköpfe wiederbeschaffen, den Start von Raketen verhindern oder Laboratorien sprengen sind nur einige der vielfältigen Aufgaben, die man im Auftrag Ihrer Majestät bewältigen muss. Innerloops *Project IGI* schickt sich an, genau diese Momente des Agentenlebens nachzubilden. Yachtpartys, Casinobesuche, Bond-Girls und all die anderen Dinge, die das Leben erst wirklich lebenswert machen, bleiben leider unbeachtet. Dennoch könnte *Project IGI* dem Genre der 3D-Actionspiele ganz neue Impulse verleihen.



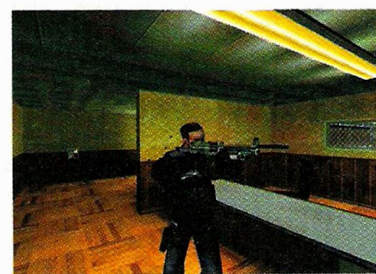
INNENANSICHTEN Die aus der Flugsimulation Joint Strike Fighter stammende Grafikengine von Project IGI kann auch durchaus ansehnliche Innenräume darstellen.

Dabei wird das einzige Neue die Kombination aus vielen altbekannten Elementen sein. Die Grafikengine beispielsweise stammt aus der drei Jahre alten Flugsimulation *Joint Strike Fighter* und wurde nur unwesentlich überarbeitet. Die Fähigkeit, Gebäude und Innenräume darzustellen, wurde bereits damals eindrucksvoll zur Schau gestellt, für den Einsatz in einem 3D-Shooter musste lediglich der für die Gebäude- und Einheitentexturen reservierte Speicher vergrößert werden. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: In tiefen Gebirgstälern stehen verstreute Lager, LKWs wühlen sich durch das unwegsame Gebiet, Flugzeuge und Helikopter füllen den Himmel. Die Anzahl der gleichzeitig darstellbaren Objekte ist nach Aussagen der Entwickler unendlich groß und die Einsatzgebiete könnten eine Fläche von bis zu 10.000 Quadratkilometern einnehmen. Zugunsten der Spielbarkeit wird die begehbare Fläche auf einige hundert Quadratkilometer beschränkt werden – immer noch genug, um mehrere Stunden lang durch die Landschaft spazieren gehen zu können.

Weitaus interessanter als die grafische Gestaltung wird aber der Spielinhalt sein. Auch dieser ist eine Mischung aus Altbewährtem: Aus *Dark Project* stammt die Möglichkeit, sich unerkannt durch Schatten zu



HERZLICHES WILLKOMMEN Bevor ein Wachturm bestiegen wird, sollte man dessen Besatzung bereits bekämpft haben. An der Leiter hängend ist man ein wehrloses Opfer. Wer oben steht, kann als Scharfschütze das ganze Tal bekämpfen.



GROSSES KALIBER Schwere Waffen schießen sogar durch dünne Betonwände hindurch.

Zugunsten der Spielbarkeit wird Innerloop die begehbare Spielfläche auf einige hundert Quadratkilometer beschränken.

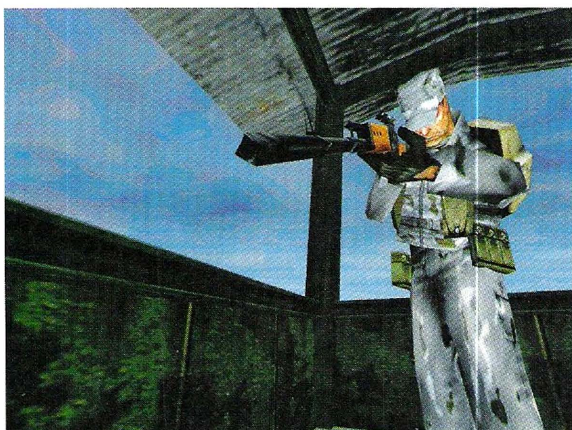


GUT VERBORGEN Das Programm wertet aus, ob und wie weit sich der Spieler im Schatten befindet. Ist er so schlecht sichtbar wie in diesem Bildschirmfoto und vermeidet er schnelle Bewegungen, so bleibt er mit großer Wahrscheinlichkeit unentdeckt.

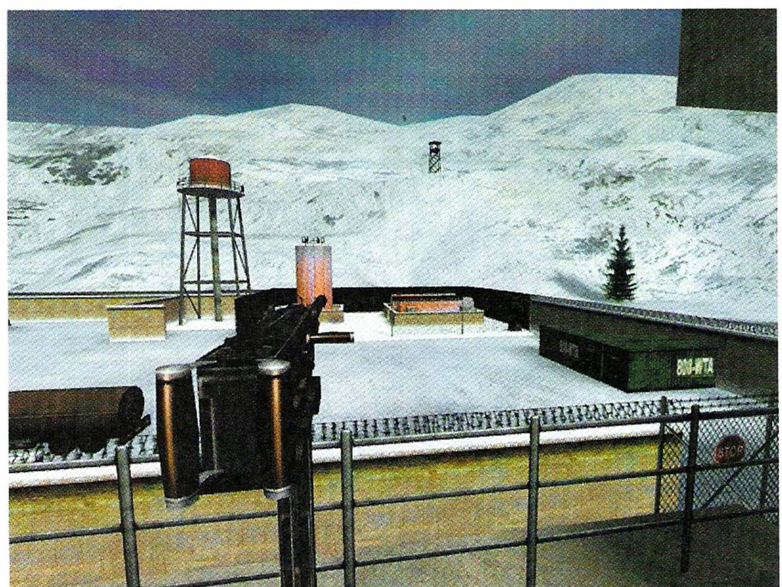
schleichen, aus *System Shock* das Sicherheitssystem, dessen Elektronik und Überwachungskameras Sie überlisten können, und aus *Half-Life* (dt.) *Counter-Strike* das physikalisch realistische Verhalten der Geschosse. Nebenbei wurde auch ein *Commandos*-ähnliches Blickwinkelsystem integriert.

In *Project IGI* ist der Spieler nicht als Söldner oder Einzelkämpfer unterwegs, sondern als smarter Agent. Er kennt nur das Ziel seiner Mission, auf welche Weise er dieses erreicht, steht ihm völlig frei. Soll er beispielsweise einen Raketenstart verhindern, hat er zahlreiche Optionen. Denn ähnlich wie in Flugsimulationen bestehen in *Project IGI* zahlreiche Abhängigkeiten. Das lautlose Bekämpfen eines Wachsoldaten verhindert die Entdeckung, eine Entdeckung führt zur Alarmierung eventuell vorhandener Gegner und ruft möglicherweise Verstärkung herbei – vorausgesetzt, man hat vorher nicht die Funkanlage zerstört. Eine weitere Möglichkeit wäre es, die Energieversorgung lahm zu legen. Auf diese Weise gibt es keine Bedrohung seitens des Funkverkehrs oder der Suchscheinwerfer, andererseits können beispielsweise hydraulisch betriebene Hangartore nicht mehr geöffnet werden. Für ganz hartgesottene Spieler gibt es auch noch die Alternative, in Rambo-Manier alles zu sprengen und die Gegner im offenen Gefecht zu bekämpfen. Letztendlich geht es nur darum, den großen roten Knopf zu finden und ihn zu zerstören, um die Rakete am Boden zu behalten.

Harald Wagner



KEINE PANIK Auge in Auge mit feindlichen Wachen ist noch nicht aller Tage Abend. Etliche Gegner zögern, anstatt sofort zu schießen.



BERGIDYLLE Die gesamte sichtbare Landschaft ist frei begehbar. Einige Gebiete im Spiel sind so groß, dass man Tage bräuchte, um sie komplett zu durchqueren.

Wo die wilden Affen wohnen

Respektlos, clever und technisch primatenstark: Monkey Island 4 entert die Konkurrenzkähne mit Charme.

■ ENTWICKLER **LucasArts** ■ ANBIETER **THQ** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

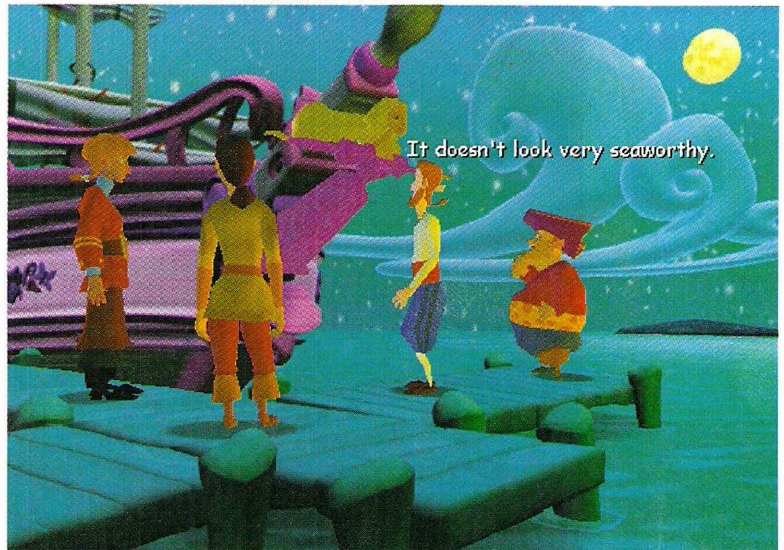
QUICKIE

Wird *Monkey Island 4* ein Action-Adventure? Nein, Hüpf- und Ballerpassagen wird es in keinem Fall geben. Guybrush bleibt Adventure-Kasper durch und durch. Für Adrenalinschübe sorgen dafür die legendären Beschimpfungsduelle. **Wie lange bleibt *Grim Fandango 2* noch aus?** Die Totenoper war für den Massenmarkt zu abgedreht und in der Folge kaum rentabel. Außerdem hat Designer Tim Schafer LucasArts verlassen. Für eine Fortsetzung des Meisterwerks sieht's düster aus. Immerhin findet die Technik in *Monkey 4* erneut Verwendung.

In karibischen Gestaden: Alkoholisierte Piraten kugeln sich selig am Strand, verhaltensgestörte Papageien beschimpfen alles, was bei Drei nicht auf den Bäumen sitzt, und Voodoo-Hexen jagen Nadeln in Strohpüppchen mit Handprothesen. Da seufzt der Hobbyfreibeuter: alles beim Alten auf Monkey Island.

Beinahe zumindest. Dass LucasArts seine gnadenlos sympathische Heldengurke Guybrush Threepwood zur plastischen 3D-Figur geknetet hat, ist die einschneidendste Veränderung im vierten Teil der traditionellen Abenteuerserie. Die Kulissen werden zwar noch immer als feststehende Bilder geladen, aber sie sind – wie bereits bei *Grim Fandango* – mit perspektivischen Tricks so berechnet, dass der Eindruck von Räumlichkeit entsteht. Und die tatsächlich dreidimensionalen Figuren dürfen darin frei herumstolpern.

Um die obligatorischen Jammerlitaneien konservativer Guybrush-Jünger gleich abzuwürgen, sei gesagt: Der eigenwillige Zeichenstil der Vorgänger hat den Transport in die technische Gegenwart ohne Kratzer und Dellen überlebt. Die Hintergrundbilder wirken wieder comicartig verfremdet, die Farben immer ein bisschen zu bunt, die Zeichentrickfiguren seltsam proportioniert, aber nicht kindisch: So muss das sein. Im Gegensatz zu *Simon 3D* erscheinen die Darsteller in *Escape from Monkey Island* auch nicht als schlecht geschnitzte, rheumakranke Marionetten, sondern bewegen sich rund und gesund. Gut gewählte, wechselnde Blickwinkel heben die Inszenierung endgültig auf das Niveau eines Animationsfilms.



GESCHMACK IST ALLES Was würde besser zum Schrecken der Weltmeere passen als ein rosa Schiff? Eins ohne Löcher und Schimmelbefall vielleicht? Eins mit Crew und Segeln?

■ BART SIMPSONS BRUDER Wegen seiner Begeisterung für Piraten sah sich Computer-Superstar Guybrush in der Schule vor das eine oder andere Problem gestellt.

Unwiderruflich Vergangenheit ist die althergebrachte Maussteuerung. Guybrush knüpft an, wo Totenkopf Manny Calavera in *Grim Fandango* aufgehört hat, und nimmt seine Bewegungsbefehle ausschließlich von Tastatur oder Gamepad entgegen. Kommt ein interessant scheinender Gegenstand in Sichtweite, neigt er sein Tollpatschhaupt in die entsprechende Richtung und sondert auf Wunsch einen mehr oder minder erhellenden Kommentar ab. Hausecken und Tischkanten, die in der Jenseitsstory regelmäßig zum Spurtstopper und deswegen verflucht wurden, dürften in Zukunft leicht umschifft werden können. Außerdem hat sich die Inventarführung gebessert: Zwar werden die eingesammelten Utensilien weiter wie in *Tomb Raider* durchrotiert, doch das gezielte Auswählen und Kombinieren funktioniert weniger umständlich.

Beispiele für die versprochenen Hundertschaften an abgedrehten Rätseln will LucasArts noch nicht preisgeben, aber die verrückte Hintergrundstory bildet zumindest schon einen gedüngten Nährboden für Puzzlespinnereien: Guybrush und Hausdrache Elaine kehren zu Beginn aus den Flitterwochen heim, die Wiederwahl der Lady zum Inselgouverneur steht kurz bevor. Blöderweise wurde sie in Abwesenheit von einem Intriganten namens Charles L. Charles für tot erklärt, was die Stimmung im Volk ein kleines bisschen beeinflusst hat. Ergo müssen schnell greifende Propagandamaßnahmen angeleiert werden. Zusätzlich steht das Familienhaus im Auftragsbuch einer Abrissfirma und - schlimmer noch! - Guybrush bekommt im Supermarkt kein Brot. Dass der Aushilfspirat das Chaos spontan zum Anlass für eine neuerliche Odyssee nimmt, liegt eher in seiner Natur als in Vernunft begründet: Wenn er vor Problemen steht, handelt er seinem Instinkt gehorchend. Der führt ihn zwar grundsätzlich vom Regen in die Pfütze, aber was soll's.



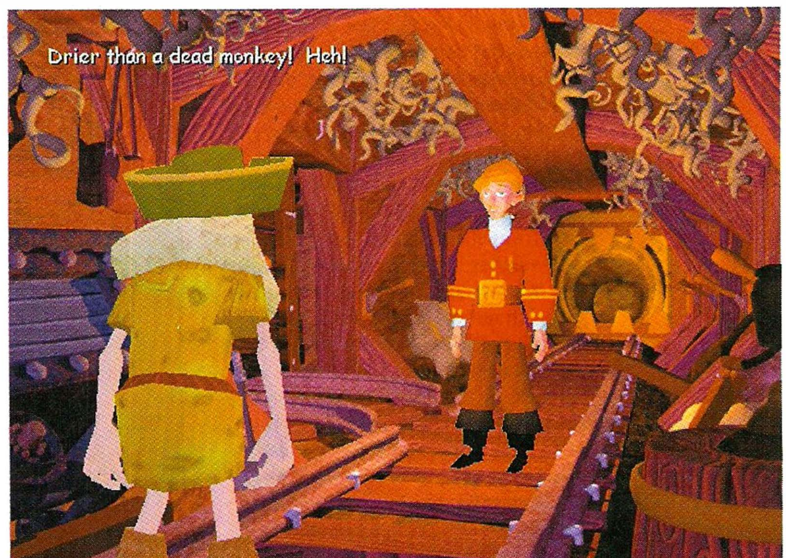
VOODOO-WAHN Guybrush beobachtet Elaines Weggang vom Haus der legendären Hexe. Die sitzt wie immer stoisch auf ihren vier Buchstaben und deckt den Heldentölpel mit Weisheiten und Zutatenbestellungen ein.

An Sprach- und Rätselwitz ist die Serie bisher nur von Grim Fandango getoppt worden. Folgt jetzt die Revanche?

Mit einem peinlich rosa Barbiebötchen dümpelt er also im Folgenden zwischen vier Inseln hin und her, besucht Kneipen und Prothesenlabors - Spezialgebiet: Holzbeine -, wühlt sich durch buchstäbliche Affenmassen und vertreibt sich die Zeit mit berühmten Sportarten wie „Beleidigungsarmdrücken“. Nebenbei werden zahlreiche Verbrechen und Komplotte aufgedeckt sowie en masse verschrobene Gestalten kennen gelernt. Ein Wiedersehen mit alten Bekannten wird es gleichfalls geben: Der redselige Stan beispielsweise bringt mittlerweile Immobilien unters Volk und die Voodoo-Lady sitzt den Großteil ihrer Lebenszeit immer noch faul auf dem Allerwertesten. Wer LeChuck in der Charakteraufzählung vermisst, möge die obigen Namen rekapitulieren und für eine Sekunde in Meditation versinken. Klingelt's?

Abschließend die Prophezeiung des redaktionsinternen Piratenrates: Vorbehaltlich weiterer Meutereien bei LucasArts (neben Schafer sind in den letzten Monaten u. a. Präsident Jack Sorensen, Entwicklungsleiter Steve Dauterman sowie drei der Chefkomponisten von Bord gegangen) wird die Mannschaft im Winter einen echten Spaßschatz heben.

Daniel Ch. Kreiss



PIRATENBALLETT Die Figuren bewegen sich, vor allem im Vergleich mit *Simon 3D*, bemerkenswert geschmeidig - einer verbesserten Version der Grim-Fandango-Engine sei Dank!



EN GARDE! Im Kampf gegen einen gefährlichen Zwergaffen stellt Guybrush sein ganzes Heldentum unter Beweis.

Köpfchen unterm Wasser

Erkunden Sie als Unterwasserpirat eine exotische Welt voller bizarrer Wesen und gefährlicher Abenteuer!

■ ENTWICKLER **Massive Development** ■ ANBIETER **Ravensburger Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **1. Quartal 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Warum haben die deutschen Entwickler das Spiel nicht *Schleichfahrt 2* genannt?
Die Handlung spielt ausschließlich im flüssigen Element, das lateinische Wort für Wasser lautet „aqua". Zudem liegen die Rechte für den Namen *Schleichfahrt* bei Blue Byte (*Die Siedler*). *Aqua* wird von der Ravensburger-Tochter Fishtank Interactive vertrieben.

Geht mir unter Wasser nicht irgendwann die Luft aus?
Aqua spielt sich wie ein Weltraumshooter. Sie bewegen Ihr Unterwasserboot so durch den Ozean, wie Sie Ihr Raumschiff in *Starlancer* durchs Weltall steuern.

Wieso wurde die 3D-Engine auf den Namen „Krass" getauft?
Der Name ist Programm: Mit Krass können detail- und effektreiche Spielwelten geschaffen werden. Einige Spielefirmen haben bereits Interesse an einer Lizenzierung bekundet.



■ FEUCHTE TRÄUME Die Krass-Technik ist ideal für quadratkilometergroße Spielwelten, in denen detailreich gestaltete Fahrzeuge wilde Kämpfe austragen.

Warum nach den Sternen greifen, wenn die Tiefen der Ozeane mit Abenteuern locken? Aqua verspricht turbulente Action à la Starlancer, eine packende Story sowie eine wegweisende grafische Brillanz. Wir haben das ehrgeizige Projekt auf undichte Stellen abgeklopft.

Das Schiff gleitet langsam durchs Wasser und zieht dabei einen Schweif aus tischtennisballkleinen Luftbläschen hinter sich her. Die Scheinwerfer beleuchten den Meeresboden, der sich wenige Meter unterhalb des Schiffsbauchs befindet und aus Sandhügeln besteht, die bedeckt sind mit unzähligen Muscheln, Seesternen und kantigen Steinen. Unterwegs begegnen Ihnen andere Schiffe, feindlich und freundlich gesinnte. Je nachdem, bei welcher Krieg führenden Fraktion Sie in Lohn und Brot stehen, müssen Sie sich auf plötzliche Attacken aggressiver Piraten einstellen. Die Welt von *Aqua* ist genau wie die des Vorgängers *Schleichfahrt* ein Unterwasseruniversum: Seit Jahrhunderten leben die Menschen unter der Meeresoberfläche, denn nur hier finden sie Rohstoffe, um ihr Überleben zu gewährleisten. Die einzelnen Grüppchen streiten um die Macht, wobei Sie in der Rolle des unabhängigen Schiffskapitäns Emerald „Dead Eye" Flint für denjenigen kämpfen, der Ihnen am meisten zahlt. Die Handlung ist noch wichtiger geworden und wird nach jeder der rund 60 Missionen weitergesponnen; wie in *Schleichfahrt* gibt es mehrere Erzählstränge, so dass Sie eine Mission mehrmals bestreiten und jedes Mal einen anderen Ausgang erleben können. Neben Kämpfen à la *Starlancer* müssen Sie Aufgaben bewältigen, bei denen Sie einen bestimmten Sektor erkunden oder ein Transportschiff beschützen müssen.

Dabei machen Ihnen nicht nur menschliche Widersacher das Leben unter Wasser schwer: Die Entwickler des Mannheimer Massive-Teams sind besonders stolz auf ihre organischen Lebewesen, die sich teils in unzu-

Mit angehaltenem Atem warten die Schleichfahrt-Fans auf diese viel versprechende Fortsetzung des subozeanischen Weltkriegs.



EINE UNTERSEEFAHRT, DIE IST LUSTIG In den etwa 60 Missionen erleben Sie gefährliche Auseinandersetzungen mit U-Booten rivalisierender Fraktionen und zirkuszeltgroßen Ungeheuern.

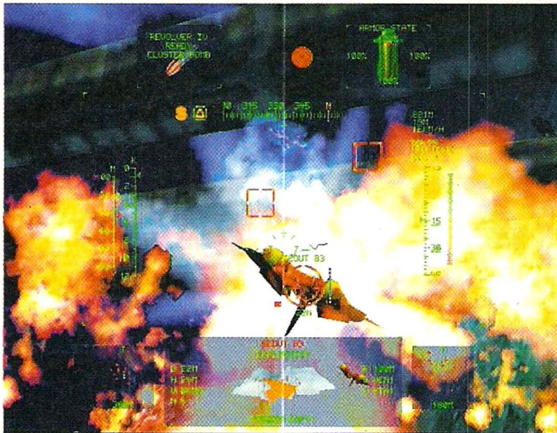
Krieg der Unterwasserwelten

1996 konnten in Schleichfahrt Spieler erstmals ozeanische Tiefen erkunden.



GEFLICKT Mit dem 3dfx-Patch wurde Schleichfahrt für Voodoo-Chips optimiert.

Der *Aqua*-Vorgänger kam beim deutschen Publikum sehr gut an. Der wichtigste Pluspunkt - neben der effektreichen Grafik - war die Science-Fiction-Story, die von einem erfahrenen Autor entwickelt wurde. Für *Aqua* wird an die Handlung angeknüpft: Im 27. Jahrhundert kämpfen zehn Fraktionen um die Vorherrschaft auf der Erde, die fast vollständig von Wasser bedeckt ist; sämtliche Kämpfe finden unter der Oberfläche der Weltmeere statt. Der *Aqua*-Held Emerald „Dead Eye" Flint war bereits in *Schleichfahrt* damit beschäftigt, unliebsamen Widersachern das Lebenslicht auszupusten. Außer dem sympathischen Draufgänger werden weitere Figuren mit von der Partie sein.



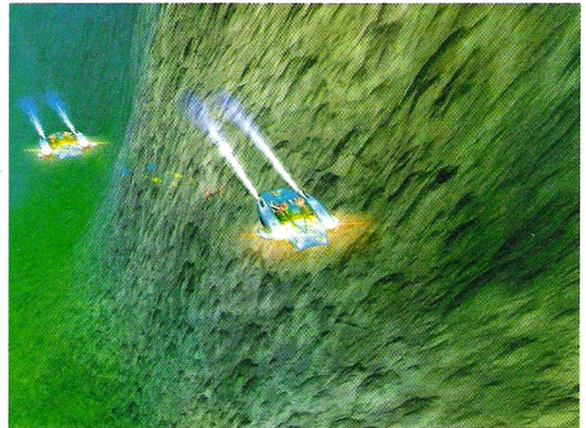
BALANCE Der Handel spielt eine genausogroße Rolle wie Handlung und die - physikalisch falschen - Unterwasserexplosionen.

gänglichen Felsspalten verbergen, teils durchs Meerwasser schwimmen und Jagd auf vorwitzige Draufgänger machen. Eins dieser Viecher ist ein Krake mit Tentakeln so lang wie ein ICE-Wagon. Dank der verwendeten „Krass"-Technologie werden solche kirmeskrakengroßen Viecher so detailliert dargestellt, dass die Saugnäpfe auf den Tentakeln zu erkennen sind. „In einem Weltraumshooter wären solche Kreaturen undenkbar", sagt Entwicklungschef Alexander Jorias. „Spiele wie *Starlancer* sind allein dadurch eingeschränkt, dass es dort keine Begrenzungen, keine wirklichen Kollisionen und keine Wege gibt." In *Aqua* ist ein durchschnittlicher Spielabschnitt etwa acht Kilometer breit. Sie benötigen mehrere Minuten, um vom einen Ende zum anderen zu fahren - vorausgesetzt, Ihnen begegnet unterwegs keine feindliche Flotte. Deren Nationalität können Sie am Design der Schiffe erkennen: So haben beispielsweise die Fahrzeuge einer Gruppe von Mutanten ein organisches Aussehen, das am ehesten an Hummer oder Krabben erinnert.

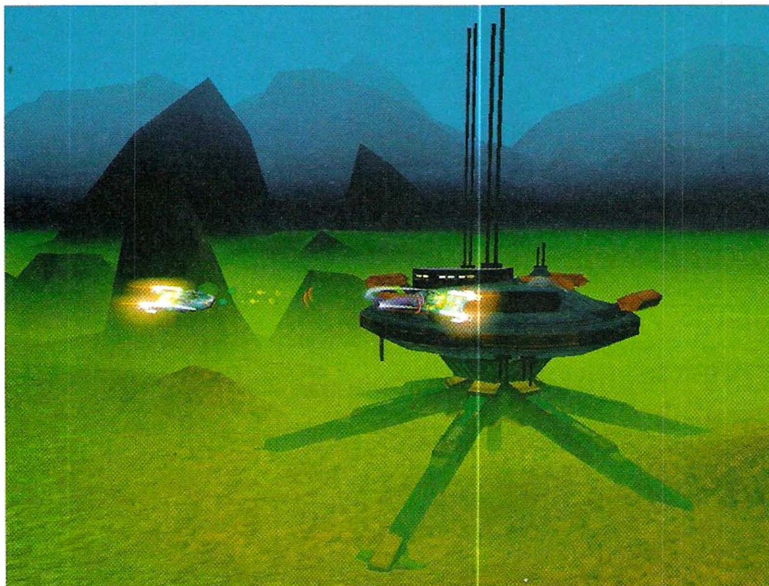
Rasen die Schiffe durchs die Tiefen, dann werfen sie Schatten, die sich krümmen, wenn sie über unebene Flächen gleiten. Mannigfaltige Reflexionen der vielen Lichter an Unterwasserbasen oder Fahrzeugen erzeugen eine unwirkliche Atmosphäre, die an Leinwandschocker wie *Abyss* oder *Sphere* erinnert. Während der Kämpfe werden die Schiffe zerdeppert, die Trümmer sinken einzeln zu Boden und bleiben dort als Schrott liegen. Einschusslöcher in hitzigen Duellen werden ebenfalls korrekt angezeigt, so dass Sie stets sehen können, wo Sie das gegnerische Schiff beschädigt haben; im Mehrspielermodus sollen derartige Details für Eyecandy sorgen. Die Steuerung wird noch einfacher zu handhaben sein als in *Starlancer*: Ein Joystick mit vier Tasten reicht völlig aus, um selbst waghalsige Manöver hinzubekommen.

Peter Kusenberg

Aqua sieht super aus, hat eine packende Story – und die Unterwasser-action ist vom Allerfeinsten.



HOHE ANSPRÜCHE Für die Krass-Technik ist die Darstellung von Lichtreflexionen, Schatten und Landschaftsveränderungen leicht.



TRAUTES HEIM Die rund zehn miteinander konkurrierenden Parteien bekämpfen sich gegenseitig. Für eine Handvoll Dollar wechseln Sie als Held „Dead Eye" Flint die Fronten.



MUNTERES TREIBEN Die Unterwasserstationen haben ein eigenes Versorgungssystem, das Sie vor Angriffen schützen müssen.

Wilde Wikinger wollen wuseln

Nach ein paar Stunden Cultures kennen Sie jede Einheit beim Vornamen – sprichwörtlich. Und das ist gut so.

■ ENTWICKLER **Funatics** ■ ANBIETER **THQ** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **September 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Schon wieder anonymes Massensiedeln?
Von wegen! Jede Spielfigur besitzt einen eigenen Namen und übt verschiedene Berufe aus. Im Lauf des Spiels kennen Sie die Lebensgeschichte jedes Wikingers wie Ihre eigene.

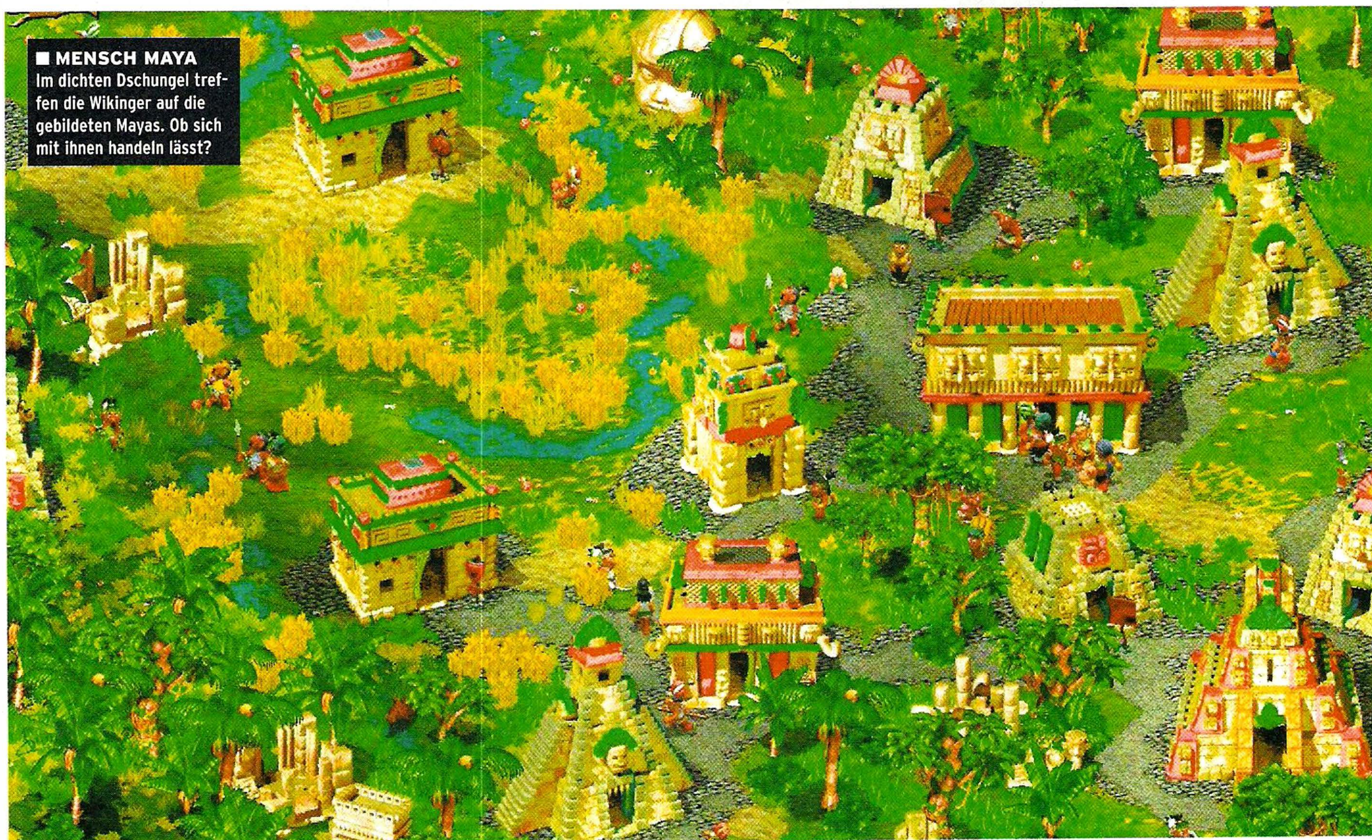
Was muss ich im Spiel tun?
Vor allem die Rahmenbedingungen optimieren. Die Wikinger müssen essen, heiraten, Berufe ausüben. Dann wird expandiert und gegebenenfalls ein Kontrahent bekämpft.

Filmähnliche Spiele stammen meist aus dem Actiongenre. *Cultures* soll das erste Aufbaustrategiespiel mit Hollywood-Anleihen werden: wenige Hauptdarsteller, viele Nebencharaktere. Wie das funktioniert, haben wir für Sie herausgefunden.

Wenn Wikinger eine Reise tun, dann können Sie was erleben! Die lustigen Gesellen aus dem Nordland erinnern zwar auf dem ersten Blick an andere Siedler oder Völker, doch steckt in ihrem Abenteuer namens *Cultures - Die Entdeckung Vinlands* mehr als Bauen, Handeln, Kämpfen. Das Spiel basiert auf der Suche nach Sonnensteinen, die das reisefreudige Völkchen von Europa nach Amerika und zurück schickt. Deshalb enthalten die einzelnen Missionen der dicken Kampagne klare Aufgaben, die für Abwechslung sorgen und die Story fortführen. Zuerst müssen Sie jedoch dafür sorgen, dass Ihre fröhlichen Nordmänner genug zu essen und eine Unterkunft haben. Sie müssen jedoch mehr tun, als eine Farm und ein Haus auf die grüne Wiese zu pflanzen. Anders als in vergleichbaren Spielen wird der Bauer nicht einfach im Bauernhof-Construction-Kit mitgeliefert, sondern muss aus den zur Verfügung stehenden Menschlein ausgewählt werden. Dann verpassen Sie ihm die Aufgabe, den Beruf des Farmers zu erlernen, weisen ihm per Mausklick die passende Arbeitsstätte zu und warten ab, bis er sich mit den Aufgaben vertraut gemacht hat. Genauso gehen Sie bei allen anderen Berufen vor: Mithilfe eines übersichtlich arrangierten Menüs sehen Sie,



KÄP'TN IGLO Die lange Reise der Wikinger auf der Suche nach den Trümmerstücken der Sonne führt sie bis zu den Eskimos. Dort finden sie Verbündete und Gegner.



■ MENSCH MAYA Im dichten Dschungel treffen die Wikinger auf die gebildeten Mayas. Ob sich mit ihnen handeln lässt?



RAUBEN UND BRANDSCHATZEN Ein echter Wikinger muss auch mal draufhauen, wenn der Gegner stur bleibt. Allerdings kann es schnell passieren, dass auch das eigene, geliebte Dorf beträchtlichen Schaden nimmt.

welche Wikinger gerade nix zu tun haben. Dann klicken Sie mit der Maus drauf, wählen einen von 30 verschiedenen Berufen aus und weisen den Arbeitsplatz zu. Die Grundversorgung ist logisch und naheliegend. Wohnzelte beherbergen Familien, die auf Wunsch für Nachwuchs sorgen. Farmen produzieren Getreide, das in Mühlen gemahlen und in Bäckereien zu Brot verarbeitet wird. Jäger fangen Hasen oder Bären ein, Fischer hocken sich ans Meeresufer und irgendwann darf sogar mit anderen Völkern gehandelt werden. Der Technologiebaum ist entsprechend ausführlich: Anhand eines übersichtlichen Menüs sehen Sie, welche Berufe mitsamt Meisterbrief benötigt werden, um alle Güter produzieren zu

Anhand eines übersichtlichen Menüs sehen Sie, welche Berufe mitsamt Meisterbrief benötigt werden, um alle Güter produzieren zu können.

können. Für die Herstellung von Waffen und Rüstungen benötigen Sie neben einem Erzvorkommen eine Erzschmelze sowie Holz, einen Eisenschmied, einen Rüstungsschmied, eine Speerwerkstatt, eine Bogenwerkstatt und so weiter. Voraussetzung für die meisten Gebäude ist ein Wikinger, der bereits in den vorherigen Berufen den Meisterbrief erhalten hat. Das geschieht durch eine entsprechend lange Ausübung seines bisherigen Berufs, wodurch die nächsthöheren Tätigkeiten freigeschaltet werden. Dadurch gelingt es den Entwicklern von Funatics, die Zahl an Spielfiguren relativ gering zu halten. Der Spieler schließt seine Mannen so schneller ins Herz und wird stärker ins Spielgeschehen integriert. Natürlich dürfen entsprechende Randfiguren nicht fehlen. Irgendjemand muss ja die Waren zu den Abnehmern karren oder für Nachwuchs sorgen. Apropos: Frauen spielen wie im wirklichen Leben eine dominante Rolle. Natürlich kommt ohne sie kein Nachwuchs zustande, doch vor allem erhöhen sie das Wohlbefinden und die Produktivität der Männer. Sie richten die Wohnung hübsch ein, bringen das Essen auf den Tisch und heben so die Stimmung. Natürlich darf auch eine Portion Religion nicht fehlen, die zusätzlich die Motivation hebt, wenn die Nordmänner mit Öl ein heiliges Feuer entzünden. Natürlich kann man auch ohne diese Extras das Spiel bewältigen, nur dauert es so viel länger und ist deutlich umständlicher. Oder zweifeln Sie daran, dass müde Arbeiter gute Arbeiter sind? Eben! Deshalb sollte Ihre Armee ausgeschlafen sein, wenn es gegen übel gelaunte Indianerstämme oder griesgrämige Eskimos geht. Die Soldaten sind übrigens die einzigen Spielfiguren, die Sie direkt steuern dürfen, wie man es aus Echtzeitstrategiespielen kennt. Damit das alles funktioniert, enthält *Cultures* einen guten Schuss Rollenspiel, denn alle Wikinger erhalten im Lauf des Spiels Erfahrungspunkte, die sie auf bestimmte Eigenschaften verteilen. Erhöhen Sie zum Beispiel den Wert Nahrung eines Arbeiters, wird er länger arbeiten können, ohne ständig nach Hause zu rennen, um zu essen.

Florian Stangl



BERUFSSCHULE Anhand dieser Holztafeln informieren Sie sich über die erlernten Berufe und Charakterwerte jedes einzelnen Wikingers.



ZELTLAGER IM GRÜNEN Wie Indianer und andere Völker auf den Spieler reagieren, hängt von der Laune des Stammesführers ab. Mit vielen tauschen Sie dringend benötigte Güter aus.

Geduldsspiel für PC-Generäle

Kommt es oder kommt es nicht? Sudden Strike scheint endlich kurz vor der Vollendung zu stehen.

■ ENTWICKLER **Noch nicht bekannt** ■ ANBIETER **CDV** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **August 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

QUICKIE

Wie oft soll das Spiel denn noch verschoben werden?
Der aktuelle Termin wirkt anhand der uns vorliegenden Version relativ realistisch. Die Spielmechanik funktioniert und alle Einheiten wurden implementiert. Derzeit verleihen die Entwickler den Einzelspielerkampagnen den letzten Feinschliff.

Echtzeitstrategie ohne Basisbau, wie soll das funktionieren?
In den meisten Missionen erhalten Sie für erfolgreiche Aktionen Nachschub. Eskortieren Sie beispielsweise ranghohe Offiziere zu einer bestimmten Basis, so fordern diese neue Panzer und Soldaten für Sie an.



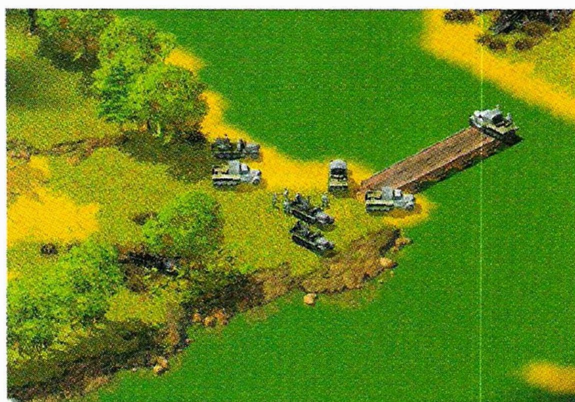
■ EINGEKESSELT Die amerikanischen Truppen stürmen gegen eine Hand voll Panther und Paks. Dank der erhöhten Stellung können sich die Deutschen gegen die Übermacht halten.

Die schlechte Nachricht: Wir konnten *Sudden Strike* auch in diesem Monat noch nicht testen. Die gute Nachricht: Die Entwickler schickten eine neue Version, die alle Einheiten und den Mehrspielermodus enthält.

Was lange währt, wird endlich gut: Nach monatelanger Durststrecke trudelte in buchstäblich letzter Sekunde eine neue Version des heiß ersehnten Echtzeitknallers in der Redaktion ein. Diese neue Beta verfügt nun endlich über halbwegs komplette Menüs und ansehnliche Missionsbriefings; die drei verschiedenen Kampagnen für Deutsche, Sowjets und Westalliierte sind allerdings auch diesmal noch nicht spielbar. Dafür wurde jedoch der Mehrspielermodus komplett implementiert. Hier treten bis zu zwölf menschliche Schlachtenlenker auf verschiedenen Karten zu fiktiven Gefechten des Zweiten Weltkriegs an. Da Basisbau und Rohstoffmanagement in *Sudden Strike* keine Rolle spielen werden, haben die Entwickler für Mehrspielerschlachten ein ziemlich simples Nachschubsystem ersonnen. Überall auf den Karten befinden sich verschiedenfarbige Beobachtungsballons, die Sie mit Ihren Truppen besetzen müssen. Wer es schafft, alle Ballons einer Farbgruppe zu erobern, erhält dafür einmalig ein neues Kontingent an Panzern und Fußsoldaten. Das endgültige Ziel dieser Gefechte ist wie üblich das Beseitigen aller gegnerischer Einheiten.

Die Einzelspieler-Kampagnen waren in der von uns gespielten Version von *Sudden Strike* nur rudimentär brauchbar. Insgesamt soll das Spiel drei unterschiedliche Kampagnen bieten, die aus verschiedenen Einzelmissionen bestehen. Vor jedem Einsatz verschaffen Sie sich im Briefing einen Überblick über den aktuellen Frontabschnitt und Ihre Missionsziele. Ein weiterer Mausklick versetzt Sie dann auf das Schlachtfeld, wo eine Vielzahl an Truppen auf Ihre Befehle wartet.

Das vielleicht hervorstechendste Merkmal von *Sudden Strike* ist zweifellos die Grafik. Die liebevoll gezeichneten Landschaften erinnern mit Ihren Fachwerkdörfchen, Wäldern und Gleisen an eine gut ausgebaute Modelleisenbahn. Die Umgebung ist jedoch mehr als nur schnöde Kulisse: Sämtliche Bäume, Häuser und Brücken nehmen bei Beschuss Schaden und können zerstört werden. Selbst Sekundärschäden werden dargestellt: So kann es beispielsweise passieren, dass Sie ein gegnerisches Flugzeug vom Himmel holen, das dann auf Ihre eigenen Truppen kracht und sie in die ewigen Jagdgründe befördert. Alle Kampfeinheiten verfügen über echte Sichtlinien, die von künstlichen und natürlichen Hindernissen blockiert werden. Wer also seine Truppen geschickt platziert, kann den Gegner beharken,



PIONIERLEISTUNG An bestimmten Stellen auf den Karten können Sie für Ihre Truppen Pontonbrücken errichten.



HÄUSERKAMPF Die deutschen Truppen haben eine Fabrik besetzt und feuern aus der Deckung auf die feindlichen Truppen im Wald.



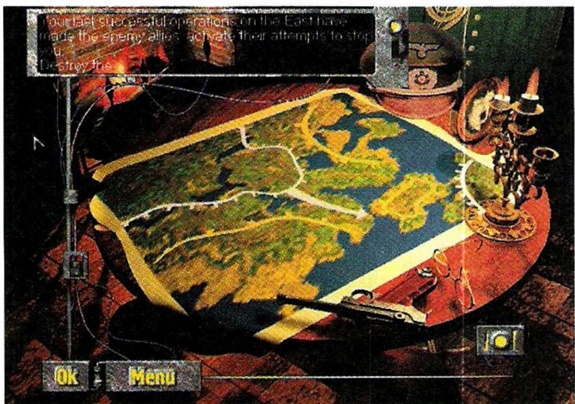
DISTANZWAFFE Der Sturmtiger kann mit seinem riesigen Mörser Gegner auch aus großen Entfernungen beschießen.

ohne selber gesehen zu werden. Häuser und Bunker können schließlich als Deckung benutzt und von eigenen Fußtruppen besetzt werden.

Das Kommandieren der Soldaten und Fahrzeuge stellt selbst für erfahrene Hobby-Generäle eine große Herausforderung dar. Prinzipiell nämlich funktioniert *Sudden Strike* genau wie *Panzer General*, nur eben in hektischer Echtzeit. Angesichts der Fülle an Einheiten und deren unterschiedlichen Fähigkeiten bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler den Spieler mit einem Tutorial behutsam in die Materie einführen werden.

Sascha Gliss

Hektik auf dem Schlachtfeld: Nur Generäle mit Geduld und Übersicht werden in Sudden Strike erfolgreich sein.



EINWEISUNG Vor den Missionen zeigt eine animierte Karte die Truppenbewegungen der Feinde und Ihre Einsatzziele.

Alleine auf weiter Flur

Der König ist tot, es lebe der König! Colin McRae Rally 2.0 wird wohl in Kürze den Thron seines Vorfahren erben.

■ ENTWICKLER **Codemasters** ■ ANBIETER **Codemasters** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **September 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

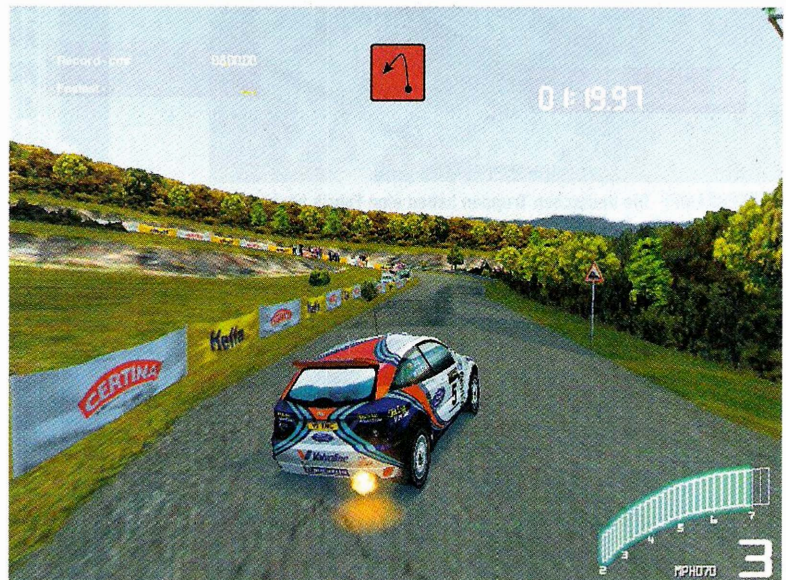
QUICKIE

Was ist so toll am Rallye-Sport?
Es handelt sich um eine Kombination aus Zeitfahren und direktem Vergleich. Gestartet wird im Abstand von wenigen Minuten, weshalb man nur sehr selten einen Konkurrenten zu Gesicht bekommt.
Eigentlich interessiert es mich nicht, ohne direkte Gegner Rennen zu fahren.
Genau darin liegt die Herausforderung dieser Sportart. Nur wer extrem gut oder extrem schlecht fährt, kann sich mit den Gegnern messen.

Zwei Jahre lang wurde *Colin McRae Rally* von hochwertigen Titeln wie *Rally Championship* oder *Sega Rally* gejagt. Zwei Jahre lang hielt die Simulation dank des grandiosen Fahrgefühls jeglichen Angriffen stand. Mit *Colin McRae Rally 2.0* ist nun ein würdiger Nachfolger in Sicht.

Wieder einmal ist die ultimative Simulation das Ziel aller Bemühungen. Naturgetreue Grafiken, glaubwürdige Strecken und selbstverständlich ein realistisches Fahrmodell sind in den Augen der Spieldesigner die Schlüssel zum Erfolg. Codemasters schlug wie viele andere Entwickler diesen Weg ein – und scheint damit die richtige Wahl getroffen zu haben.

Wie es sich für den Nachfolger des Genreprimus' gehört, wurde die Streckenauswahl gehörig aufgebohrt. So wird *Colin McRae Rally 2.0* mit acht verschiedenen WM-Rallyes daherkommen, die jeweils in acht bis zehn real existierende Streckenabschnitte unterteilt sind. Unter dem Strich wird die Simulation also mehr als 80 Rennstrecken bieten, zusätzlich werden sich Rennsportfreunde am Ende einer Rallye sowie im Arcade-Modus nun auch auf Rundkursen austoben können. Auf diesen Strecken liefern Sie sich im K.o.-System heiße Kopf-an-Kopf-Duelle mit anderen Rennfahrern. Auf der technischen Seite hat sich ebenfalls einiges getan: Die Landschaftsgrafik ist nun weitaus schöner als die des Vorgängers, die insgesamt 13 Fahrzeuge sehen aus wie Fotografien. Zudem verfügen sie über ein ausgeklügeltes Schadensmodell, das nachhaltig die Leistung der Boliden beeinflusst. Mit einem ramponierten Wagen wird man also längst nicht so schnell fahren können wie mit einem unbeschädigten Auto. Wer zu derbe Crashs baut, sollte den Wagen zwischen den Etappen in die Werkstatt bringen und unter argem Zeitdruck die gröbsten Schäden beseitigen.



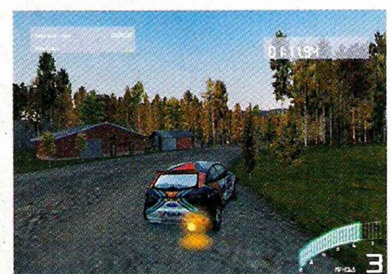
TREIBSTOFF Ungenutztes Benzin verbrennt am Auspuffende, sobald der Fahrer einen Gang herunterschaltet. Solche Grafikeffekte sorgen für Rennatmosphäre.

Das Fahrverhalten wird sich ebenfalls noch echter als das des Vorgängers anfühlen, der diesbezüglich ohnehin schon nahezu perfekt war. Bereits mit wenig Übung bekommt man ein Gefühl für das Fahrzeugverhalten, spektakuläre und dennoch realistische Drifts sind dann an der Tagesordnung. Neben den zahlreichen verschiedenen Straßenbelägen wird die Witterung einen entscheidenden Einfluss auf die Beherrschbarkeit der PS-Monster haben. Wertvolle Hilfe erhalten Sie von Ihrem redseligen Beifahrer: Wie im richtigen Leben warnt der kartenlesende Sozius per Sprachausgabe zuverlässig vor Kurven und Hindernissen auf der Strecke.

Harald Wagner



RUTSCHPARTIE Mit Tempo 200 hat man auf Eis und Schnee eine Menge Spaß. Das Fahrmodell sorgt dafür, dass man stets rechtzeitig merkt, wenn der Wagen auszubrechen droht und welche Gegenmaßnahmen einzuleiten sind.



DÄMMERUNG Im Halbdunkel ist es extrem schwierig, der Strecke optimal zu folgen.

3D-Bedrohung aus dem All

Mit Conquest entwickelt Digital Anvil eine explosive Mischung aus StarCraft und Homeworld.

■ ENTWICKLER **Digital Anvil** ■ ANBIETER **Microsoft** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **4. Quartal 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Nur eine Kampagne, ist das nicht etwas wenig? Im Gegensatz zu anderen Spielen schon, aber die bisher geplanten 14 Missionen sind so umfangreich, dass einige davon eventuell noch in mehrere kleinere Aufgaben aufgeteilt werden.

Wird das Spiel durch die riesigen Karten nicht extrem langatmig? Nein, größere Entfernungen lassen sich blitzschnell per Wurmloch zurücklegen, so dass Ihre Flotte schnell am Ort des Geschehens ist. Ihre Feinde können das natürlich auch!

Aus dem Spruch „Schuster, bleib bei deinem Leisten" scheint sich Erin „Starlancer" Roberts nicht viel zu machen, denn mit *Conquest: Frontier Wars* arbeitet seine Firma gerade an einem 3D-Echtzeitstrategiespiel. Der in den Weiten des Weltalls angesiedelte Titel soll aber weit mehr bieten als opulente Grafikpracht.

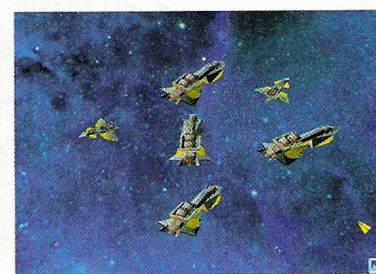
Dennoch ist schon allein die Optik für ein Echtzeitstrategiespiel bestechend: Riesige Explosionen, Lichteffekte und kosmische Nebel vom Feinsten. Keine große Überraschung, denn bereits mit der Weltraumsimulation *Starlancer* sorgte Digital Anvil für einen Augenschmaus. Mit den Schlagworten „Entdecken, Kolonisieren, Erobern" umreißen die Entwickler die Grundaufgaben im Spiel. Dahinter verbirgt sich allerdings kaum mehr als die genretypische Standardkost, die mit Rohstoffsammeln, Gebäude- und Truppenaufbau, Erforschung der Karte und strategischen Kämpfen hinlänglich bekannt ist. Umrahmt wird das Geschehen von einer Hintergrundstory, die zwischen den Missionen mit aufwendigen Videosequenzen garniert wird. Worum geht's? Im Jahre 2157 beginnen die Terraner mit der Kolonisierung des Weltalls und stoßen dabei auf heftigen Widerstand in Form der insektenartigen Rasse Mantis. Mit der Zeit mischt sich eine technisch hoch entwickelte dritte Fraktion in den Konflikt ein – wenn das mal nicht an *StarCraft* erinnert. Im Gegensatz zu Blizzards Echtzeitstrategiehit gibt es aber nur eine Kampagne, in der Sie die Terraner übernehmen. Es ist jedoch geplant, dass Sie auch die Einheiten der beiden anderen Rassen einsetzen können. Wie üblich verfügen die drei Zivilisationen über unterschiedliche Raumschiffe, woraus sich Ihre Angriffs- und Verteidungsstrategien ergeben. So attackieren die Mantis vorwiegend mit kleinen, schwachen Einheiten, die aber gleich in ganzen Schwärmen antreten (wer hat hier „Zerg" gemurmelt?!). Neben den eigentlichen Gegnern bedrohen auch Widrigkeiten wie Schwarze Löcher, Antimaterie-Bänder und Kometen Ihre Flotte, die Sie geschickt in dem riesigen Universum mit 16 Systemen verteilen müssen. Damit Sie die Orientierung nicht verlieren, sehen die verschiedenen Galaxien alle



KEIN DURCHBLICK MEHR Trotz Unmengen von Einheiten soll die Übersicht laut den Entwicklern nie verloren gehen. Sieht hier irgendwie nicht so aus.



ROHSTOFFLIEFERANT Ressourcen erlangen Sie vor allem durch die Kolonisierung von Monden. Diese Außenposten sind leider auch beliebte Angriffsobjekte und müssen dementsprechend gut abgesichert werden.


GRUPPENDYNAMIK Das Bilden von Kampfverbänden sorgt für effektive Gefechte.



OPULENTE OPTIK Die überwältigende Grafik verleiht den 16 Systemen des Conquest-Universums jeweils einen eigenen Stil.

etwas anders aus. Zudem übernimmt der Computer auf Wunsch einen Teil Ihrer großen Flotte, falls Sie an mehreren Fronten gleichzeitig beschäftigt sind. Doch dazu sollte es im Regelfall gar nicht erst kommen, denn das Team um Erin Roberts kündigte an, dass aufgrund der einfachen Steuerung nicht die üblichen Probleme von 3D-Echtzeitstategiespielen auftreten sollen. Zwar werden Einheiten und Terrain komplett dreidimensional dargestellt, aber auf eine Art 2D-Hintergrund projiziert, um die Kämpfe zu erleichtern. Eine gute Entscheidung, denn gerade bei *Homeworld* wurde die schwierige Navigation der Schiffe im dreidimensionalen Raum bemängelt. Ein Schwerpunkt von *Conquest: Frontier Wars* wird der Mehrspielermodus sein. Dabei können Sie im Netzwerk gegen bis zu sieben Kontrahenten antreten. Internetpartien, an denen maximal vier Strategen beteiligt sind, werden durch Microsofts Gaming Zone unterstützt. Dort werden auch regelmäßig Turniere veranstaltet und eine Bestenliste geführt. Besonderer Gimmick: Ein Editor, der zufällige Universen generiert, soll im Mehrspielermodus praktisch für unbegrenzten Spielspaß sorgen.

Die Optik ist für ein Echtzeitstrategiespiel bestechend: Riesige Explosionen, Lichteffekte und kosmische Nebel vom Feinsten.

Georg Valtin



FEUER AUS ALLEN ROHREN Die Zerstörung gegnerischer Rohstoffzentren ist ein beliebtes Mittel zur Schwächung des Feindes.

Das Testsystem im Überblick

Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir bei der Bewertung der Spiele anlegen.

Objektive, kritische Kaufberatung - das dürfen Sie von PC Games erwarten. Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir anlegen.

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein Computerspiel auf den Ladentisch. Anstatt auf glitzernde Verpackungen, hochglanzpolierte Bildschirmfotos oder markige Werbesprüche hereinzufallen, vertrauen PC-Games-Leser auf das fundierte Urteil des eingespielten Teams von Europas großem PC-Spiele-Magazin. Während Sie in Meinungskästen die persönliche Einschätzung des jeweiligen Testers nachlesen können, entscheidet über die Spielspaß-Wertung die gesamte Redaktion in oftmals hitzigen Konferenzen. Der klare Vorteil: Persönliche Abneigungen und Vorlieben eines Einzelnen beeinflussen nicht die PC-Games-Wertung.

Langzeitmotivation, Grafik, Sound, Einsteigerfreundlichkeit, Spieltiefe - all das fließt in die Wertung ein. Folgende Faktoren beeinflussen die Wertung hingegen nicht:

- Der Verkaufspreis
- Die Hardware-Voraussetzungen

Aber: Spiele, die selbst auf PCs mit bestmöglicher Ausstattung nicht zufriedenstellend laufen, werden abgewertet. Ein flüssiger Spielablauf sollte also zumindest auf einem High-End-System gewährleistet sein.



Außergewöhnlich guten und/oder innovativen Spielen, bei denen Sie unabhängig von Ihren Genre-Vorlieben zugreifen können, verleihen wir den seltenen und daher begehrten PC-Games-Award.

Im Vergleich
Hier wird der Testkandidat mit thematisch und spielerisch ähnlichen Alternativen verglichen. Die Farbmarkierungen stehen stellvertretend für folgende Güteklassen:

- Blau: Referenzklasse
- Grün: Oberklasse
- Gelb: Gehobene Mittelklasse
- Orange: Mittelklasse
- Rot: Unterklasse

Jahreszeugnis
Grafik, Sound, Steuerung und Mehrspielermodus werden in einem sechsstufigen Schulnotensystem bewertet; kurze Beschreibungen machen das PC-Games-Urteil transparenter.

Minimalkonfiguration
Diese Konfiguration gibt der Hersteller auf der Packung als absolutes Minimum an.

Empfohlene Konfiguration
PC Games empfiehlt folgende Hardware-Konfiguration für wirklich optimalen Spielspaß.

TESTURTEIL — Der Testkandidat

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt

Testkandidat — Ausgabe
Hier finden Sie eine kurze Beschreibung des Testkandidaten im Vergleich zu ähnlichen Spielen.

Vergleichsspiel 1 — Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Vergleichsspiel 2 — Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Vergleichsspiel 3 — Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Vergleichsspiel 4 — Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

GRAFIK .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Spielgrafik.

SOUND .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung von Sound und Musik.

STEUERUNG .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Spielsteuerung.

MEHRSPIELER .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Mehrspielermodi.

99 %
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium X	Pentium X
X MB RAM	X MB RAM
XxCD-ROM	XxCD-ROM
HD: X MB	HD: X MB

GRAFIK	SOUND
✓ Software	✗ EAX (SBLive!)
✗ 3dfx/Glide	✓ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✓ Dolby Surround
✓ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC X — Netzwerk X — Internet X
Anzahl der Spieler pro CD X
CDs pro Packung X

STEUERUNG
Force-Feedback ✓

Der Spielspaß
Das Wichtigste: Die Spielspaß-Wertung gibt Auskunft über die Qualität des Spiels. Beachten Sie die Zuordnung der einzelnen Klassenfarben.

Grafik-Standards
Alle unterstützten Grafik-Standards im Überblick

Sound-Standards
Alle unterstützten Sound-Standards im Überblick

Mehrspielermodus
Die Rubrik für Fans von Netzwerk- und Internet-Partien. Hier finden Sie Infos über ...
- ... die maximale Anzahl von Spielern an einem PC, im Netzwerk sowie im Internet
- ... die dafür erforderliche Anzahl an Original-CD-ROMs
- ... die Anzahl der CD-ROMs pro Packung

Testcenter — Spielename

Installiert und läuft

Bernd Holtmann

Das Spiel bietet High-End-Grafik für alle. Sehrgute Performance auch auf alter Hardware.

- Unterstützt Auflösungenbiszu 1.600x1.200 Bildpunkten
- Verschiedene Installationenfür DirectXund Glide
- Jeweilsdrei verschiedene Installations-größenfür optimale Performance
- Test-Version hatte noch Probleme mit DirectX 7

PC-Games-Techniker Bernd Holtmann erläutert in dieser Abteilung, wie Sie mehr Geschwindigkeit aus dem besprochenen Spiel herauskitzeln.

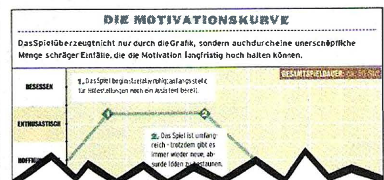
SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

PROZESSOR: Pentium 200 MMX, Pentium II 300, K6-2 400, Celeron 400, Pentium III 500
RAM: 32 64 | 64 128 | 64 128 | 64 128 | 64 128

Voodoo2 (Diamond Monster 3D II): 640 x 480, 800 x 600, 1024 x 768
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion): 640 x 480, 800 x 600, 1024x768
Voodoo3: 640 x 480, 800 x 600

Ein Ampelsystem verrät Ihnen auf den ersten Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

Karten	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✓	✓	✓
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✓	✓	✓
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Voodoo3 2000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3500	Voodoo3	✓	✓	✓
ATI Rage Fury	Rage128	✓	✓	✗
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✓	✓	✗
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✓	✓	✗
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✓	✓	✗
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✓	✓	✗
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✓	✓	✗
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✓	✓	✗



Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der Motivationskurve können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteigerfreundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

Schon wieder Pole Position?

FAKTEN ■ ENTWICKLER **MicroProse** ■ ANBIETER **Hasbro** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK
- Daten der Saison 1998
- 16 Strecken
- Wechselnde Wetterverhältnisse
- Wechselnde Streckenverhältnisse
- 8 zuschaltbare Fahrhilfen
- Telemetrie
- 1 Fahrmodell

Die letzte Simulation dieser Formel-1-Saison erblickt gerade noch rechtzeitig vor dem Saisonende das Licht der Welt. Und besetzt trotz aller vorherigen Unkenrufe knapp die Pole Position.



■ FERRARI VORN Das kann auch ein Zufall sein, denn Saubers und Minardis sind ebenso schnell wie die Flitzer aus Maranello.

Vergessen Sie langweilige Formel-1-Übertragungen, verzichten Sie auf die Werbepausen. Mit *Grand Prix 3* können Sie zeigen, wie man mehr Formel-1-Rennen gewinnt als Michael Schumacher und dass selbst an einem PC das Rennenfahren harte Arbeit ist.

Die Motoren heulen. Die Fahrer starren gebannt auf die Lichtanlage. Nichts bewegt sich. Plötzlich kreischen die Reifen, 22 Rennwagen machen einen Satz nach vorne. In der allgemeinen Hektik versuchen die Fahrer, aneinander vorbeizudrängeln, den Gegnern auszuweichen und gleichzeitig den Weg zu versperren. Erst am Ende der ersten Kurve hat sich das Feld etwas geordnet und jeder Teilnehmer konzentriert sich auf sein eigenes Rennen.

Formel 1 bedeutet Lärm, Hektik und vor allem jede Menge Adrenalin. Genau diese Stimmung ist es, die Spieldesigner Geoff Crammond einfangen wollte. Der Weg dazu ist seiner Meinung nach Realismus pur – und über eine Million verkaufter Grand-Prix-Simulationen beweisen, dass er damit richtig liegt. Mit nur zwei wirklich erfolgreichen Spielen und ganz ohne selbst ins Rampenlicht zu treten, hat es Crammond geschafft, zu einem der weltweit bekanntesten Entwickler zu werden. Vier Jahre lang arbeitete er zusammen mit zwei kleinen Programmierteams an dem, was er die derzeit perfekteste Formel-1-Simulation nennt.

Grand Prix 3 bietet alles, was man sich von einem solchen Programm erwünscht. Alle Strecken, Teams und Fahrer (außer Jaques Villeneuve) der 1998er-Saison sind in der Simulation enthalten, selbst winzigste Sponsorenaufkleber finden sich an den richtigen Stellen. Ins Spiel gelangen all die Features durch vier beliebig wählbare Rennmodi, die



GEDULD TROTZ ADRENALINRAUSCH Gerade auf Kursen wie dem des Monaco-Grand-Prix ist Geduld gefragt. Allzu tollkühnes Überholen führt zum bitteren Ende – sofern die Unzerstörbarkeit nicht eingeschaltet wurde.

Florian Stangl ...



... fährt als Eddie Irvine, weil er sich manchmal überschätzt und ein echter Draufgänger ist. Seine große Klappe im Mehrspieler-Chat steht dem Original in nichts nach.

Der Lenkrad-Skandal

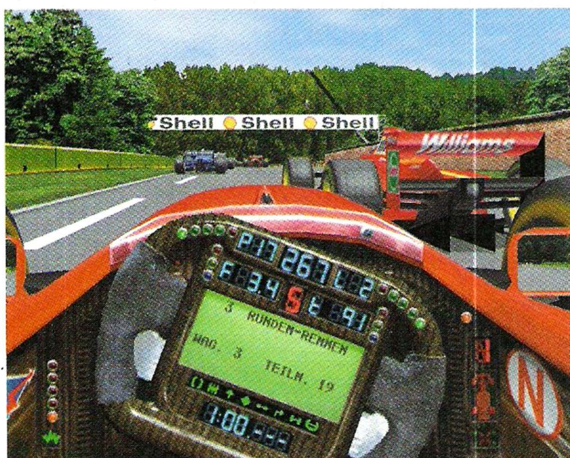
Sie besitzen ein Lenkrad für 300 Mark und es will partout nicht laufen – das riecht nach Ärger. Nach vierjähriger Entwicklungszeit darf das nicht passieren.

PC Games hat stundenlang verschiedenste Rechner, Lenkräder und Treiberversionen getestet, um Ihnen einen Anhaltspunkt zu geben, ob Ihre Hardware von *Grand Prix 3* unterstützt wird. Unser Fazit: *Grand Prix 3* unterstützt nur Lenkräder, die auf Zwei-Achsen-Basis gebaut wurden. Dreiachsige Lenkräder (Microsoft SideWinder Force Feedback) können im Spiel nur mit zwei Achsen betrieben werden. Das heißt, Sie können nur eines der beiden Pedale nutzen. Entweder fahren Sie ausschließlich mit Fahrhilfen und nutzen die automatische Bremse oder Sie nutzen die digitalen Feuerknöpfe. Echtes Fahrgefühl und optimale Rundenzeiten können Sie so natürlich abhaken. Ob ein Patch in Arbeit ist, konnte Anbieter Hasbro bis Redaktionsschluss nicht definitiv mitteilen, sondern nur, dass dort bei Tests keine Probleme aufgetreten seien.



ZU GUT FÜR GP3 Das Referenz-Lenkrad von PC Games wird wie viele andere Markenprodukte von Grand Prix 3 nicht richtig unterstützt. Ärger ist vorprogrammiert.

Funktioniert:	Funktioniert nicht:
Guillemot Ferrari	Microsoft Side Winder FF
Fanatec LeMans	Thrustmaster Pro Digital Racing Wheel
Fanatec LeMans SE	Genius Speed Wheel
Fanatec Monte Carlo	Interact V4 FF Racing Wheel
Thrustmaster F1 (Bj.94)	Thrustmaster Nascar Super Sport
Saitek R100	



AUS DEM WINDSCHATTEN Wer sich nicht wie ein echter Rennfahrer verhält und wagemutig fährt, hat keine Chance auf einen Rennsieg.

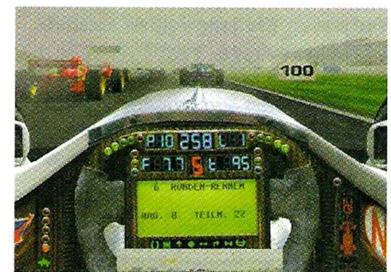
Harald Wagner ...



... wählt Michael Schumacher, da er als Perfektionist stundenlang am Setup seines Wagens feilt. Der Gewinn der verlagsinternen Meisterschaft gibt ihm Recht.



HÖHENACHSE BEWIESEN Ein besonderer Stolz der Programmierer ist die Einbeziehung der Höhenachse in die Simulation. Nur dadurch sind solche Abflüge erst möglich.



NEBELFAHRT Von schöner Fernsicht kann man bei Regenrennen nur träumen.

10 Wünsche für GP4

Lieber Geoff Crammond, für dein nächstes Spiel hätten wir in aller Bescheidenheit zehn Wünsche:

Karrieremodus: Schau dir mal Ubi Softs *Racing Simulation 2* an. Wir wollen auch in *Grand Prix 4* bei einem kleinen Team als unbekannter Fahrer starten und uns mit guten Leistungen empfehlen. Das würde die Langzeitmotivation beträchtlich erhöhen.

Boxenfunk: Nix gegen die lustigen Männchen, die in *Grand Prix 3* ihre Flaggen schwenken, aber authentischer Boxenfunk wäre eine schöne Dreingabe. Dann wissen wir, wo ein Unfall passiert ist oder dass mein Verfolger schnell näher kommt.

Soundeffekte: Uns wurde erzählt, dass nächstes Mal völlig neue Soundeffekte für die Motorengeräusche verwendet werden. Außerdem willst du sogar Dolby Surround unterstützen – wir sind gespannt. Denn es ist schon hilfreich, zu hören, von wo ein Gegner herannaht.

Steuerung: Wenn du noch mal vergisst, alle gängigen Lenkräder vernünftig zu unterstützen, dann kommen wir persönlich nach Oxford und zeigen dir, was Force Feedback wirklich ist!

Strecken: Wir wissen, dass du bereits die neuesten Daten für alle Rennstrecken hast. Es wäre deshalb toll, wenn du das nächste Mal diese auch verwenden könntest. Nur ein Beispiel: Die Start-/Zielgerade in Brasilien muss in *Grand Prix 4* holpriger werden.

Realistische Fahrzeuge: Schon klar, der Aufwand ist enorm. Dennoch wünschen wir uns unterschiedliche Leistungsdaten der Boliden, nicht nur der Fahrer. Dadurch erhöht sich nämlich der Reiz, mit einem eigentlich schwächeren Wagen die WM zu gewinnen.

Safety-Car: Neben der in *Grand Prix 3* fehlenden Einführungsrunde vermissen wir auch Rennabbrüche. Gerade das Gerangel beim Start provoziert Unfälle, die bislang keine roten Flaggen zur Folge haben.

Flottere Menüs: Die Navigation vom Hauptmenü zu den Optionen, Renneinstellungen oder der Fahrerwahl könnte flotter werden. Langsam wird es Zeit, das Design von anno 1996 über Bord zu werfen.

Mehrspielermodus: Eigentlich ist der schon perfekt, aber der Trick mit der Pause-Taste darf keinesfalls mehr möglich sein!

Rennkommentar: Gut, es muss nicht unbedingt Heiko Waßer sein, aber zumindest in den Replays wäre ein Kommentar für die Atmosphäre gut. Apropos: Die Kamerawinkel in den Wiederholungen sind ebenfalls verbesserungswürdig!

im Großen und Ganzen Gewohntes bieten. Das Schnelle Rennen ist für denjenigen Spieler gedacht, der ohne Training, Strategie und sonstigen Luxus über eine der insgesamt 16 Strecken rasen will. Die Rennlänge ist in diesem wie in allen anderen Modi auf das Minimum von drei Runden begrenzbar, womit selbst in kurzen Mittagspausen mehrere Spiele möglich sind.

Wer bei den Schnellen Rennen eine Aussicht auf halbwegs vernünftige Ergebnisse haben möchte, sollte sich vorher im „Testfahrt" genannten Modus an die Fahreigenschaften seines Rennwagens gewöhnt haben. Der Schwierigkeitsgrad von *Grand Prix 3* ist nämlich derart hoch, dass Einsteiger selbst mit den leichtesten Spieleinstellungen keinerlei Chancen auf eine Platzierung unter den ersten 20 Fahrern haben. Die Testfahrt bietet Gelegenheit, die Strecken und vor allem sein Fahrzeug kennen zu lernen. Man hat den Kurs für sich alleine, solange man will, und kann sich nach Herzenslust austoben. Wer hier sinnvoll „arbeiten" möchte, sollte mit Höchstgeschwindigkeit eine fliegende Runde fahren und anschließend in der Boxengasse die Telemetriedaten auswerten. Durch eine genaue Analyse der insgesamt 20 Graphen lässt sich feststellen, wie sich die vom Programm vorgegebene Fahrzeugeinstellung an den eigenen Fahrstil anpassen lässt. Das Setup ist ebenfalls in der Boxengasse anwählbar, hier lassen sich auf relativ bequeme Art und Weise weit über 40 verschiedene Einstellungen am Wagen vornehmen. Leider erfährt man nicht sofort, welche Auswirkungen die Veränderungen auf das Fahrverhalten haben werden. Somit bleibt dem eifrigen Rennfahrer nichts anderes übrig, als immer und immer wieder auf die Strecke hinauszufahren und die Performance seines Wagens zu überprüfen.

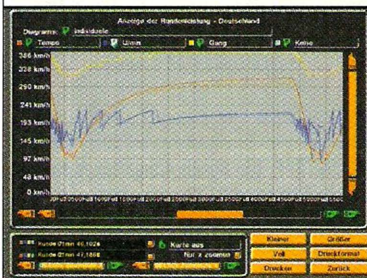
Sobald man nach einem langen Testwochenende endlich mit seinem Wagen zufrieden ist, darf man sich an das Rennen ohne Wertung wagen. So nennt sich in *Grand Prix 3* das



PERLEN AUF DER KETTE Beim Start ist Fingerspitzengefühl gefragt: Sowohl Pedale als auch die Tastatur machen es schwer, die richtige Stellung des virtuellen Gaspedals zu finden.

Telemetrie

Die hohe Schule des Formel-1-Fahrens ist das Fahrzeug-Setup.



FORMKURVE Mit neuer Spoiler- und Getriebeeinstellung sind 35 km/h mehr drin.

Diese Anzeige von Gang (gelb), Geschwindigkeit (rot) und Drehzahl (blau) zeigt, dass das Standard-Setup für die Rennstrecke Hockenheim nicht optimal ist. Die Gänge 1 bis 5 werden in allen Drehzahlbereichen genutzt und müssen daher zunächst nicht verändert werden. Der sechste Gang wird hingegen nur bis in den mittleren Drehzahlbereich genutzt, der Luftwiderstand des Fahrzeugs ist also vermutlich zu groß. Nachdem die Spoiler flacher eingestellt wurden und der sechste Gang geringfügig verlängert wurde, zeigt sich Folgendes: Der sechste Gang wird in einem größeren Drehzahlbereich genutzt und die Endgeschwindigkeit liegt anstatt bei 195 km/h bei 330 km/h.



EINSTELLUNGSSACHE Einer von mehreren gut gefüllten Setup-Bildschirmen.



FREISCHWIMMER Möglichst schnell das Spritzwasser hinter sich lassen – einfache Idee, schwierige Umsetzung. Da man nicht sieht, was vor dem zu überholenden Wagen ist, ist Vertrauen auf das Glück gefragt.

Rennwochenende, das außerhalb einer Meisterschaftssaison gefahren wird. Hier wird nahezu alles geboten, was einen Grand Prix ausmacht: zwei freie Trainings, eine Qualifikation, das Warm-Up und natürlich das Rennen selbst. Die Zeit- und Rundenlimits des FIA-Reglements gelten auch in *Grand Prix* 3, was deutlich dem Nervenkitzel zugute kommt. Die computergesteuerten Fahrer machen nämlich wirklich den Eindruck, als würden sie sich und den Spieler belauern und sich nur im Falle eines Rückstands auf die Strecke bemühen. Auch die meisten anderen Regeln des FIA Sporting Code fanden den Weg in die Simulation, es gibt also kaum etwas, was ein Formel-1-Fan vermissen könnte. Die 107%-Regel blieb allerdings außen vor, da nach Aussage von MicroProse zu viele Spieler keine ausreichende Geduld für die Qualifikation haben und zu langsam gewesen wären, um sich für ein Rennen zu qualifizieren.

Mit einem Regelverstoß von Crammond beginnt das eigentliche Rennen: Anstatt mit einer Aufwärmrunde wird der Meisterschaftslauf gleich mit der ersten Rennrunde eröffnet. Doch direkt nach dem Erlöschen der Startleuchten erfüllt *Grand Prix 3* sämtliche Erwartungen. Harte Positionskämpfe während des Starts, verbissene und dennoch faire Platzierungsraufereien während des Rennens und erfreulich viele Überholvorgänge sorgen für spannende und abwechslungsreiche Meisterschaftsläufe. Um dies zu erreichen, musste Geoff Crammond allerdings von seiner Realismus-Maxime Abstand nehmen: In echten Rennen dominiert die Boxenstrategie, Überholen ist eine seltene Ausnahme. Indem das Verhalten der einzelnen simulierten Fahrer (die übrigens individuelle Werte für Aggressivität, Fahrvermögen etc. besitzen) etwas draufgängerischer gewählt wurde, als es in Wirklichkeit der Fall ist, wird auch der eine oder andere aussichtslose Überholversuch gestartet, die Kiesbetten werden häufig beansprucht und Karambolagen sind unvermeidbar. Dies betrifft auch den Spieler, der selbst bei einer fehler-

Georg Valtin ...



... fühlt sich wie Nick Heidfeld, weil er zwar hochmotiviert ist, aber dank der Lizenz von 1998 nicht mitmachen darf. Lieber Georg, in zwei Jahren lassen wir dich auch mitspielen!

Leider erfährt man nicht sofort, welche Auswirkungen die Veränderungen am Setup auf das Fahrverhalten haben werden.



ZU SCHÖN ZUM ALLEINESEIN Das sehr detaillierte Drahtgittermodell wird für alle 22 Wagen des Feldes verwendet. Unterschiede gibt es nur bei der Lackierung.



TIEFFLUGGEBIET Die häufig vorkommenden Karambolagen zerfetzen die Fahrzeuge. Herumfliegende Wrackteile sehen spektakulär aus, beschädigen aber nicht den eigenen Wagen.

Andreas Sauerland...



... hat zusammen mit dem japanischen Unglücksraben Tora Takagi die höchste Ausfallrate. Seit er alle Fahrhilfen benützt, hat er sein Dauer-Abo für den letzten Platz abgegeben.



BOXENSTOPP Die Boxen-Animationen wurden unverändert aus GP2 übernommen.

freien Fahrt leicht Opfer eines allzu kämpferischen Konkurrenten werden kann.

Das Fahrmodell von *Grand Prix 3* ist über jeden Zweifel erhaben. Selbst wenn alle Fahrhilfen eingeschaltet sind, bekommt man schnell ein Gefühl für den Wagen und hat die Illusion des wirklichen Fahrens. Nach wenigen Stunden besitzt der Spieler ein untrügliches Gefühl dafür, wie sich der Wagen beim Bremsen verhält, wie schnell man – ohne ins Schleudern zu kommen – eine Kurve durchfahren kann und wie man ein außer Kontrolle geratenes Fahrzeug wieder in den Griff kriegt. Das gilt für einen Ferrari genauso wie für einen Sauber oder einen Minardi: Für sämtliche Wagen, die der Spieler fährt, existiert leider nur ein einziges physikalisches Modell – auch hier wird Crammond seinen eigenen Ansprüchen nicht gerecht. Während die PC-gesteuerten Boliden ein halbwegs realistisches Fahrverhalten an den Tag legen und somit auch glaubwürdige Rennergebnisse einfahren, besteht der einzige Unterschied zwischen den vom Spieler gefahrenen Wagen nur in der Lackierung. Angeblich um auch den Sauber-Fans eine Chance auf einen Grand-Prix-Sieg zu geben, hat MicroProse beschlossen, dem Spieler nur ein einziges Fahrmodell zuzumuten. Die Herausforderung, in eben diesem Sauber ein Rennen zu

Der Schwierigkeitsgrad ist derart hoch, dass blutige Einsteiger selbst mit den leichtesten Spieleinstellungen keinerlei Chance auf eine gute Platzierung haben.

Schön oder schnell – oder lieber beides?

Wie bei grafisch aufwendigen Simulationen mittlerweile üblich, muss auch bei Grand Prix 3 ein Kompromiss zwischen optischer Opulenz und hoher Spielgeschwindigkeit gefunden werden. Auf Wunsch trifft das Spiel die notwendigen Entscheidungen.

Noch vor dem ersten Programmstart startet *Grand Prix 3* Tests, in denen die Simulation die Darstellungsgeschwindigkeiten verschiedener Grafikmodi vergleicht. Dann entscheidet es selbstständig, welche Auflösung und welche Detailstufe verwendet wird – der Spieler kann aber jederzeit eigene Einstellungen vornehmen. Das sollte er auch unbedingt machen, da *Grand Prix 3* auch für High-End-Rechner den langsamen Softwaremodus bei niedriger Auflösung vorschlägt. Die höchste Auflösung im 3D-Modus und mit sämtlichen Details lief aber ebenso schnell – als Käufer sollte man also unbedingt selbst ausprobieren, welche Einstellungen die besten sind.



KOMPROMISSBEREIT Links: Die schlichteste und schnellste Einstellung. Mitte: Die vom Programm für einen PIII 500 vorgeschlagene Einstellung mit 640x480 Pixel und allen Details. Rechts: Das Nonplusultra mit 1.280x1.024 Pixel und allen Details.

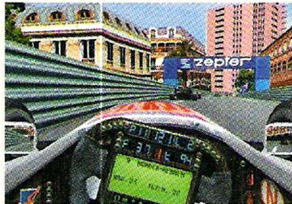
Im Zweikampf mit sich selbst

Es ist nicht alles Gold, was glänzt – aber es gibt auch nicht nur Schattenseiten. Grand Prix 3 macht es auch erfahrenen Testern schwer, ein eindeutiges und allumfassendes Gesamturteil zu fällen. Hier finden Sie die wichtigsten Punkte im Überblick.

GRAFIK



Die Spielgrafik ist nicht nur schnell, sie ist sogar schön. Während auf den Screenshots Treppeneffekte, schwebende Fahrzeuge und andere Unstimmigkeiten auffallen, ist man im eigentlichen Spiel viel zu beschäftigt, um solche Kleinigkeiten wahrnehmen zu können.





Fehler über Fehler. Mal schweben die Fahrzeuge einen Meter über der Piste, mal sieht man in der Leitplanke Objekte der gegenüberliegenden Pistenseite, gelegentlich fehlen sogar halbe Rennwagen. Nachsitzen, lieber Herr Crammond!



STEUERUNG



Trotz des hohen Realismus' geht die Steuerung schnell in Fleisch und Blut über. Man bekommt das Gefühl, wirklich am Steuer des Wagens zu sitzen. Schon nach kurzer Zeit weiß man sehr genau, wie groß ein Lenkausschlag bei welcher Geschwindigkeit sein darf.

Grand Prix 3 lässt sich bestens steuern – wenn man die richtigen Eingabegeräte besitzt. Gerade die besten und teuersten sind aber die falschen: Mit etlichen Lenkrad-/Pedalkombinationen verweigert das Spiel die Zusammenarbeit.



SOUND



Die Menüs werden von sehr angenehmen, dezenten Musikstücken untermalt. Innerhalb der Simulation kommt dank der relativ authentischen Motorengeräusche durchaus Rennatmosphäre auf, selbst die Boxengasse wird beschallt.

Jeder Wagen klingt gleich – und zwar genauso, wie bereits im vier Jahre alten Vorgänger *Grand Prix 2*. Kein aufwendiges Motorendröhnen verwöhnt die Ohren, kein 3D-Sound hilft bei der Ortung der Konkurrenzfahrzeuge.



MEHRSPIELERMODUS



Der Mehrspielermodus ist fast vorbildlich ausgefallen: anwählen, einwählen, fahren. Verbindungsabbrüche gibt es nicht, Datenstaus treten nicht auf. Selbst auf Mittelklasserechnern ist der Spaß ungetrübt.

Ein Druck auf die Pausetaste genügt, und schon übernimmt der PC das Steuer. Mitspielern kann dieser Betrug nur auffallen, wenn sie das fehlende Reifenqualmen beim Abbremsen vor Kurven bemerken.



EINSTEIGERFREUNDLICHKEIT



Installieren und Losfahren. Wer sich nicht mit den schick gestylten Menüs und Optionsbildschirmen auseinander setzen will, dem bietet *Grand Prix 3* Instant-Spielspaß. Sogar die Grafikeinstellungen nimmt das Programm selbstständig vor.

Eine interaktive „Fahrschule" fehlt ebenso wie Hinweise darauf, welchen Effekt Veränderungen der Fahrzeugeinstellungen haben. Zu allem Überfluss fehlt der Programmoberfläche eine Struktur, weshalb sie umständlich zu bedienen ist.



FAHRZEUG-SETUP & TELEMETRIE



20 verschiedene Messdatenströme können durch die Telemetrie abgefragt werden und gegenübergestellt werden. Mit sagenhaften 44 Reglern lässt sich das Fahrzeug auf Fahrer und Strecke einstellen.

Weniger wäre wohl mehr. Jedenfalls fehlt auf den zu unübersichtlich gestalteten Bildschirmen jegliches Indiz, was mit all den Daten anzufangen ist und wozu die bunten Schieberegler eigentlich da sind.



FAHRMODELL



Die angeblich sehr realistische, in jedem Fall aber überaus glaubwürdige Fahrphysik sorgt zusammen mit der guten Steuerung dafür, dass man sich sofort wie zu Hause fühlt. Man meint man sogar, überfahrene Bodenwellen zu spüren.

So gut das Fahrmodell auch sein mag, es fehlen zehn weitere. Halbwegs realistische Daten für sämtliche Rennställe zu finden, dürfte für das engagierte Team von Geoff Crammond kein unlösbares Problem darstellen.



GEGNERVERHALTEN



Die vom PC gesteuerten Fahrer agieren intelligent, fair und glaubwürdig – aber erfreulicherweise nicht realitätsgetreu. Da ständig gedrängelt und überholt wird, ist auf der Strecke immer etwas los.

Die Fahrweise des PCs hat auch eine Schattenseite: wenn der Spieler betroffen ist. Es kommt frustrierend häufig vor, dass man seine Platzierung durch eine unverschuldete Karambolage verliert.



WETTER



Regen an sich ist zwar nichts Neues, die grafische Umsetzung und die Wahrscheinlichkeitsverteilung über den Zeitraum des Rennens setzt aber neue Standards. Erstmals kommt Regen dem Spielspaß einer Simulation wirklich zugute.

Ein Effekt des Regens sind die Gischtwände. Wie sich diese auf das Spiel auswirken, hängt von den Grafikeinstellungen ab: langsame Rechner zeigen undurchsichtige Farbklckse, High-End-Rechner realistische Grauschleier.



BOXENSTOPPS



Man kann jederzeit die Box anfahren, um Reifen wechseln oder auftanken zu lassen. Die optimalen Zeitpunkte kann man selbst bestimmen oder die Automatikfunktion von *Grand Prix 3* bemühen, die sinnvolle Vorschläge macht.

Bei kurzen Rennen versagt die Automatik: Während eines Acht-Runden-Rennens in der siebten Runde die Box anfahren zu müssen, lässt an der Künstlichen Intelligenz zweifeln. Die Animationen des Boxenpersonals stammen aus *GP2*.



Fazit: Ist *Grand Prix 3* nun eine gute oder schlechte Simulation. Oder gar ein gutes oder schlechtes Spiel? Beide Fragen können guten Gewissens mit Ja beantwortet werden, da es letztendlich auf Fahrgefühl und Fahrspaß ankommt. Und davon hat *Grand Prix 3* jede Menge zu bieten. Dennoch darf man sich von MicroProse einen Patch erhoffen, der die Grafikfehler behebt und alle gängigen Lenkräder und Pedale unterstützt.

Testcenter — Grand Prix 3

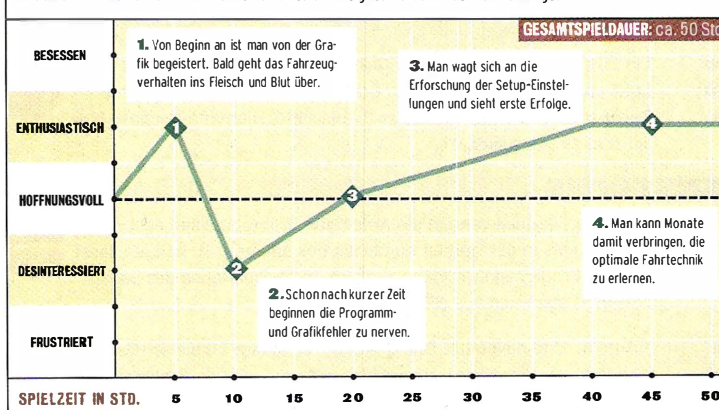
SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

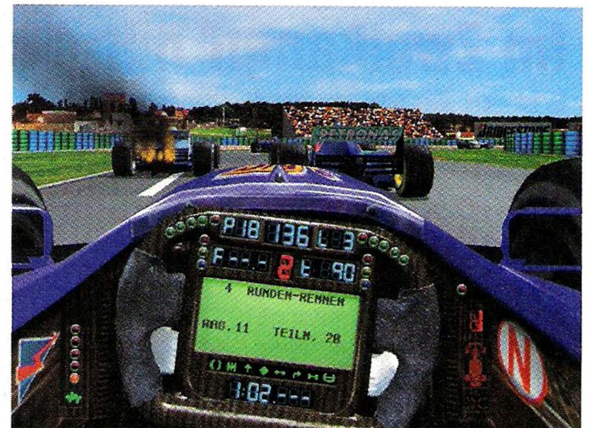
Grafikkarte	Auflösung	Pentium 200 MMX 32	Pentium 200 MMX 64	Pentium II 300 64	Pentium II 300 128	K6-2 400 64	K6-2 400 128	Celeron 400 64	Celeron 400 128	Pentium III 500 64	Pentium III 500 128
Software	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
G400 Matrox Millenium G400	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
Rage128 ATI Rage Fury	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Savage4	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
GeForce	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

Freud und Leid liegen bei *Grand Prix 3* dicht beieinander. Auf Dauer überwiegt jedoch die Freude am Fahren und an den unendlichen Möglichkeiten des Feintunings.





FEUER FREI Motorenplatzer sorgen nicht nur für neue Platzierungen, auch die Atmosphäre profitiert von solchen Ausfällen.

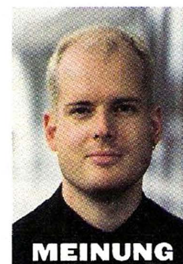
Peter Kusenberg...



...und Heinz-Harald Frentzen teilen sich nicht nur einen hintergründigen Humor, sondern auch denselben Pechvogel. Und bei Herrn Kusenberg geht ebenfalls mächtig die Post ab.

gewinnen, ist damit allerdings nicht größer als die in einem Ferrari. Außer, Sie aktivieren die Leistungsdaten der Fahrer von 1998, dann sind zumindest die anderen Piloten so stark oder schwach wie damals. Nutzen Sie die Optionen „Alle gleich" oder „Zufällig" und stellen Sie die Fahrerstärke auf 100%, merken Sie die unglaubliche Stärke der Computergegner. Trotzdem: Auf das Fahrverhalten hat das null Einfluss.

Das Innovations-Highlight des Programms ist das Wettersystem. Vor jedem Rennen informiert eine Wahrscheinlichkeitsverteilung, wann mit Regen zu rechnen ist – ob er aber auch tatsächlich eintritt, ist nicht garantiert. Wenn es denn einmal regnet, wird die Strecke zunächst schmierig und anschließend nass, um nach dem Ende des Unwetters langsam abzutrocknen. Das passiert sehr ungleichmäßig: Während

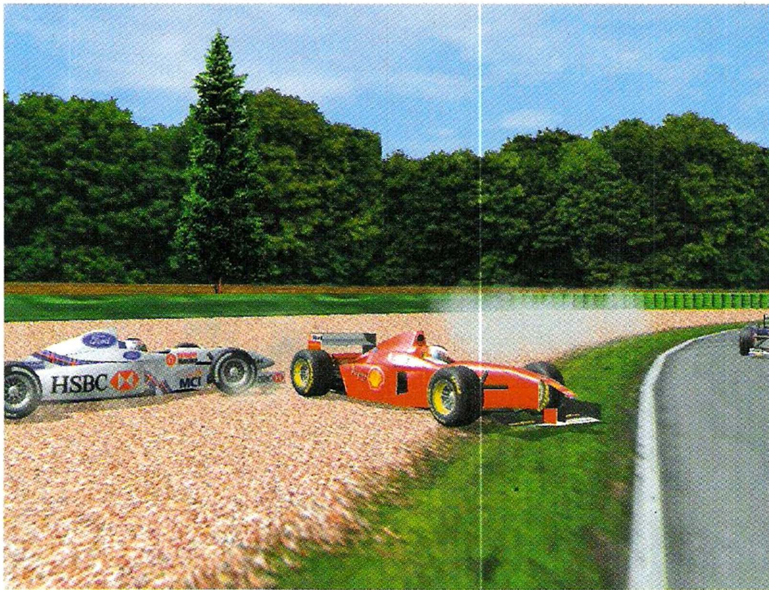


MEINUNG

Das kommt davon, wenn ein einzelner Programmierer alles an sich reißt. Die vielen Probleme und Fehler hätten nicht sein müssen!

Florian Stangl

Das kommt davon, wenn ein einzelner Programmierer alles an sich reißt und einfach nicht fertig wird. Geoff Crammond ist sicher eine Koryphäe auf seinem Gebiet, aber die vielen Kleinigkeiten, die uns bei *Grand Prix 3* genervt haben, hätte ein größeres Team von gleichberechtigten Designern wohl frühzeitig ausgemerzt. Die Probleme mit den Lenkrädern, der dumme Designfehler im Mehrspielermodus und das antiquierte Menüsystem dürfen bei vier Jahren Entwicklungszeit nicht passieren. Dass *Grand Prix 3* trotzdem begeistert, liegt natürlich am fast perfekten Fahrgefühl und den vielschichtigen Möglichkeiten, mit Auto und Strecken zu arbeiten und sich jedes Mal um ein paar Zehntel nach vorne zu kämpfen. In keinem anderen Spiel merkt der Fahrer so differenziert, wann der Bolide auszubrechen droht. Sogar mit der Tastatursteuerung läßt sich der Wagen meist noch abfangen. Die alten Saisondaten kann ich verschmerzen, die offensichtlichen Grafikfehler auch. Viel wichtiger ist, dass der Blickwinkel aus dem Cockpit nicht nur realistisch wirkt, sondern auch das richtige Einschätzen von Kurven und Gegnerposition ermöglicht. Trotzdem: Wer *Grand Prix 2* stundenlang gespielt hat, wird sich schnell fragen, was Herr Crammond eigentlich all die Jahre gemacht hat.



AUSRITT INS KIESBETT Besorgniserregende Geräuscheffekte, fliegende Kiesel und jede Menge verlorene Zeit sind nicht die einzigen Konsequenzen. Auch der Spoiler kann leiden.



MEINUNG

Ich will den Eindruck haben, dass ich mich wirklich auf einer Formel-1-Piste befinde.

Harald Wagner

Jahrelang habe ich auf *Grand Prix 3* gewartet und in dieser Zeit die perfekte Simulation erwartet. Nun, die perfekte Simulation ist *Grand Prix 3* definitiv nicht geworden. An allen Ecken und Enden finden sich Designmängel, kleine und auch größere Programmfehler, unerfüllte Wünsche und spaßbremsende Mankos der Benutzeroberfläche. Aber egal, darauf kommt es ja nicht an. Letztendlich will ich fahren. Ich will den Eindruck haben, dass ich einen 600-PS-Boliden beherrschen kann, dass ich gegen harte Konkurrenz bestehe und vor allem, dass ich mich wirklich auf einer Formel-1-Piste befinde. Und all dies kann mir *Grand Prix 3* bieten: Ich verliere in jeder Runde eine Zehntelsekunde? Die Telemetrie wird mir verraten, wie ich schneller sein kann. Häkkinen versucht, mich von der Piste zu drängen? Den kaufe ich mir in der nächsten Runde! Ich will einen echten Geschwindigkeitsrausch? Nach ein paar Minuten *Grand Prix 3* rinnt mir garantiert der Schweiß von der Stirn, das Adrenalin kocht in den Adern und ich habe einfach Lust, zu Fahren, zu Kämpfen und zu Siegen! Was kann man von einer Formel-1-Simulation mehr verlangen?

ein Teil der Strecke bereits völlig trocken ist, können sich auf anderen Teilen noch tiefe Pfützen befinden. Auf solchen Flächen zu fahren, bedarf der Umgewöhnung. Die Bodenhaftung lässt deutlich nach, selbst weite Kurven werden zur Gefahr und auch plötzliche Ausweichmanöver enden schnell im Kiesbett. Das wirklich Verheerende am Regen ist aber die Tatsache, dass vorausfahrende Fahrzeuge das Wasser aufwirbeln und eine dichte Gischtwand hinter sich herziehen. Diese nahezu undurchsichtige Wolke wird von *Grand Prix 3* eindrucksvoll in Szene gesetzt und verhindert zuverlässig, dass man gefahrlos in die Nähe eines Konkurrenten kommt oder gar überholen kann.

Die Meisterschaftssaison ist das eigentliche Herzstück von *Grand Prix 3*. Hier wählt man zunächst sein Team aus, um direkt im Anschluss alle 16 Rennwochenenden der Saison 1998 nacheinander abzuarbeiten. Ein Karrieremodus, bei dem man beispielsweise das Team wechseln und mehrere Meisterschaften nacheinander fahren kann, ist nicht vorhanden. Während die Simulation fahrerisch all ihren Konkurrenten überlegen ist, ist sie dagegen in puncto Variantenreichtum reiner Durchschnitt.

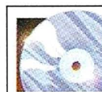
Auch technisch kann *Grand Prix 3* nicht restlos überzeugen. Beispielsweise wurden sämtliche Geräusche unverändert aus der Vorgängerversion übernommen und das angebliche 3D-Soundsystem ermöglicht es nicht einmal, auf akustischem Weg überholende Gegner zu orten. Noch enttäuschender ist die Grafik. Zwar ist sie schnell oder detailliert (auf flotten Rechnern sogar beides), bei genauerem Hinsehen liegt aber einiges im Argen. So existiert nur ein einziges Fahrzeugmodell, das lediglich mit 22 verschiedenen Texturen überzogen wird. Der Effekt ist leider nicht sehr überzeugend, zumal es 1998 dank der mittlerweile verbotenen Seitenflügel große Designunterschiede zwischen den einzelnen Wagentypen gab. Zudem scheint die 3D-Engine für die Darstellung eine Mischung aus dreidimensionalen Polygonen und flachen Einzelbildern zu verwenden - anders lassen sich die unschönen Treppeneffekte an den Objekträndern, die Verzerrungen und die bis zu einem Meter über der Fahrbahn schwebenden Fahrzeuge nicht erklären. Etliche Programmteile scheinen aus *Grand Prix 2* zu stammen. Beispielsweise finden sich die gleichen Grafikfehler wieder, die Menüstruktur wurde nahezu unverändert übernommen und sogar das DOS-Relikt Joystick-Kalibrierung existiert nach wie vor. Letzteres ist in einem Windows-9x-Spiel völlig überflüssig und sorgt auch für massivste Probleme mit Lenkrädern, denen wir einen Extrakasten gewidmet haben.

Harald Wagner

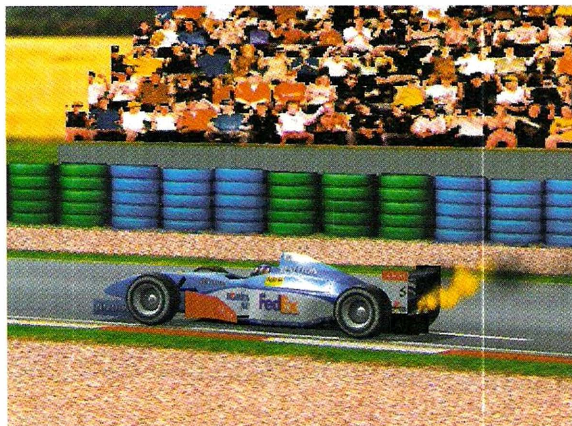
Daniel Kreiss...



... fährt als Mika Salo, weil er genauso jung und unverbraucht ist. Gemeinsam haben die beiden ihre Probleme mit dem Setup ihrer Flitzer – Übung macht aber den Meister.



AUF DER CD-ROM!
Schnuppern Sie echte Rennatmosphäre im Videobericht.



PAPPKAMERADEN Die Zuschauertribünen sind bis zum Bersten mit flachen Attrappen gefüllt. Echte Zuschauer sitzen vor dem Fernseher.

TESTURTEIL — Grand Prix 3

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Racing Simulation 2** 11/98 — Grafisch nicht mehr aktuell, dank der zahlreichen Spielmodi aber überlegen.
- **Grand Prix 3** 9/00 — Spielerisch und technisch nicht perfekt, dank des Fahrgefühls aber dennoch eine der besten Simulationen.
- **F1 2000** 5/00 — Technisch sehr solides Rennspiel, das etwas wenig Fahrgefühl vermittelt.
- **F1 World Grand Prix** 7/00 — Die peinliche Grafik raubt der Simulation jeglichen Realismus.
- **Formel Eins 99** 2/00 — Actionbetontes Rennspiel, das dem Simulationsfan nichts zu bieten hat.

GRAFIK .... Gut
Schnell, aber weder schön noch fehlerfrei.

SOUND .... Mangelhaft
Viel zu dünne Geräusche ohne 3D-Effekte.

STEUERUNG .... Sehr gut
Mit dem richtigen Lenkrad sehr gefühlvoll.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Der Autopilot raubt zu viel Spielspaß.

86%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium III 500
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 80 MB	HD: 360 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 6 Internet 6
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

■ SÜSSER DIE GLOCKEN NIE KLINGEN Im Glockenturm wird eine Brutstätte jener allgegenwärtigen Krabbelviecher ausgeräuchert.

Die Freakshow muss weitergehen

Entfesselte Monsterscharen lassen Maschinengewehr und Machete nicht kalt werden.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Third Law** ■ ANBIETER **Take 2** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **August 2000** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- LithTech-Technik, Version 1.5
- 4 Spielcharaktere
- 5 Schwierigkeitsgrade
- 16 Kapitel
- 27 Gegnertypen
- 64 Spielabschnitte
- 10.000 Hektoliter Blut

Den Namen Kiss verbinden die meisten Menschen mit Rockgitarrensoli, schwarzweiß geschminkten Gesichtern und dezimeterhohen Plateausohlen. Der erste Kiss-Auftritt in einem Computerspiel sorgt dafür, dass satanische Missgeburten, Megawummen und Blutfontänen das Repertoire der Assoziationen bereichern.

Hätten Sie doch nicht die Kiste zerschlagen! Über die Holztrümmer hinweg trapsen fünf, sechs, sieben, acht schwarze Krabbelviecher von der Größe ausgewachsener Schimpansen und greifen mit ihren autoantennenlangen Krallen nach dem Störenfried – und der sind Sie. Es bleibt keine Zeit, um sich von dem Schrecken zu erholen. Mit fünf, sechs, sieben, acht Hieben seiner Machete zerstückelt Ihr Alter Ego die Kreaturen. Er hätte seine Knarre einsetzen können, doch Munition ist rar und nicht alle Gegner lassen sich mit der scharfen Klinge des Schwertes besiegen. Beispielsweise schweben die Ballonkreaturen frei durch die Luft und begeben sich nur in Bodennähe, um ihren Widersachern giftige Ausdünstungen entgegenzuschleudern.

Diese Widersacher sind vier Herren, die mit ihren 70er-Jahre-Frisuren stark an die Musiker besagter Hardrockcombo erinnern. Ihre Aufgabe ist es, so viele Monster wie möglich zu verhackstücken und sämtliche Teile einer Rüstung zusammenzusuchen, die dem Kiss-Bühnenoutfit gleichen wie ein Schlagzeugsolo dem anderen. Die Hintergrundgeschichte gibt vor, in welcher Reihenfolge die vier Despe-



LACH MAL WIEDER! Irre lachende Clowns mit Spinnenunterleib sind hartnäckige Gegner.



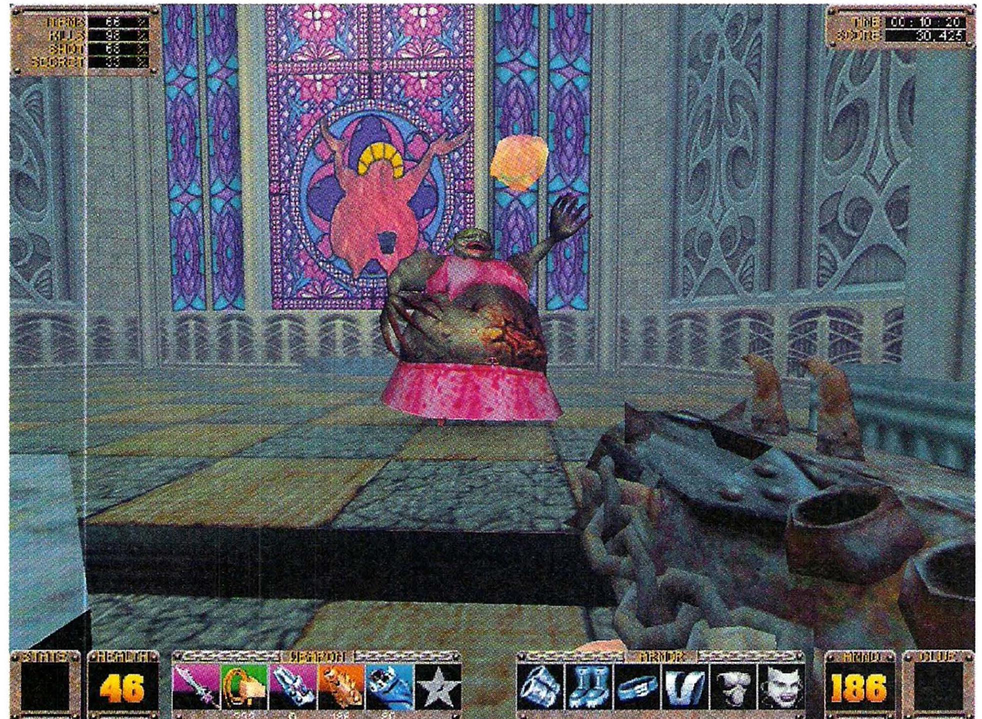
ZIELSCHEIBE Am Ballbuster prallen Schüsse ab; Sie erledigen ihn besser mit dem Beil.



RUNDUMSCHLAG Äxte, Peitschen und Krallen sind im Nahkampf die besten Waffen.



SIEBEN AUF EINEN STREICH Die geöffneten Händen entfesseln einen heftigen Zauber.



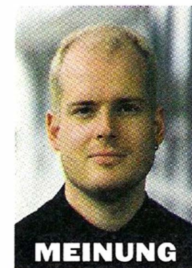
ZUCKERSÜSS In der Kathedrale begegnen Sie dieser grazilen Frömmlerin, die Ihnen explodierende Schleimtorten um die Ohren pfeffert. Ein Energiebalken zeigt an, wie es um die Gesundheit des jeweiligen Gegners bestellt ist.

rados durch die Welt des *Psycho Circus* gejagt werden; wenn Sie mögen, dürfen Sie selbst entscheiden, in die Haut welches Spielcharakters Sie als Erstes schlüpfen. Jeder der vier erlebt eine andere Geschichte, kämpft mit exklusiven Waffen und verfügt über individuelle Stärken. Steuern Sie als Erstes den Starbearer aus der Ich-Perspektive ins Abenteuer, dann schlagen Sie sich mit einer Machete durch – und dies im wahrsten Sinne des Wortes: Weder in *Daikatana* noch in *Half-Life* (dt.) zerhäckseln Sie derart große Gegnermassen. An einigen Stellen stehen Brutstätten, die so lange neue Unholde produzieren, bis Sie die Monstermaschinen zerstören.

Neben dem ständigen Gemetzel müssen Sie Hebel umlegen, um Türen und Tore zu öffnen. Einige Sprungübungen stehen genauso auf dem Programm wie kleine Rätsel. Deren Lösung ist meist so offenkundig, dass selbst solche Zeitgenossen kein Problem damit haben, die nicht klüger sind als die allgegenwärtigen Krabbelviecher, denen es häufig nicht zu peinlich ist, mit dem Kopf gegen die erstbeste Wand zu rennen.

Hilfreich ist ein kleines Kästchen am unteren Bildrand, in dem Symbole Tipps geben, welche Handlung Sie

Wie in Diablo 2 färbt sich der Boden rot vom Blut der erschlagenen Gegnermassen, die unaufhörlich auf Sie einströmen.



MEINUNG

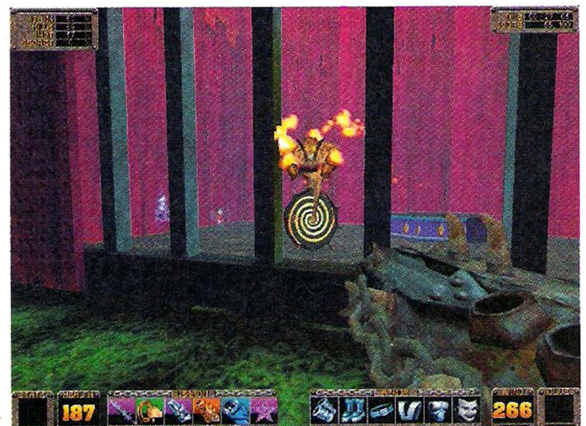
Und jetzt alle: I was made for shooting you – das Spiel ist eingängig wie ein Kiss-Song.

Florian Stangl

Gut, ich gebe zu, dass ich erblich vorbelastet bin. Als Kiss-Fan seit anno 79 verzeihe ich gerne die mäßige Abwechslung und vergnüge mich mit den abgefahrenen Charakteren und dem Versuch, in die Plateau-Fußstapfen meiner Schmink-Helden zu treten. Seit dem ersten, in Deutschland indizierten, *Doom* ist endlich mal wieder wüstes Ballern gegen Dutzende von ekligen Gegner gleichzeitig angesagt. Mit Action-Boliden wie *Half-Life* oder auch *Deus Ex* hat das natürlich nix zu tun, macht aber eine Zeit lang mächtig Spaß.



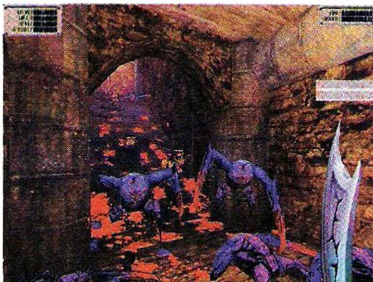
ABEND DER GAUKLER Am Ende des ersten Kapitels durchstöbern Sie den Psycho-Zirkus – und handeln sich damit Unannehmlichkeiten ein: Krabbelviecher, wohin Sie auch schauen.



KÜNSTLERFREIHEIT Der Feuerdämon radelt unermüdlich durch seinen Käfig. Die meisten Gegner sind nur wegen ihrer Vielzahl ein Problem.



AUFGEPLUSTERT Gut, dass es noch keine Geruchsunterstützung in PC-Spielen gibt: Die mit giftigem Gas gefüllten Leiber der durch die Luft schwebenden Ballonkreaturen explodieren, wenn sie verletzt werden.



TOD DEN KAMPFKÖTERN! Nach einer Macheten-behandlung sind die Tölen friedlich.

Das bunte Sammelsurium bizarrer Charaktere und die unheimlichen Spielwelten gehen eine fruchtbare Allianz aus Witz und Horror ein.

zum gegenwärtigen Zeitpunkt ausüben sollten. Laufen Sie etwa über einen Steg und das Symbol „Hebel" leuchtet auf, dann können Sie Ihre Schrotkanone darauf verwetten, dass im Umkreis von einigen Metern ein Hebel darauf wartet, von Ihnen betätigt zu werden. Die eigene Lebensenergie wird am Bildrand angezeigt, genau wie die verbleibende Energie eines Angreifers. Bei den Endgegnern werden Sie sehnsüchtig darauf warten, dass der Energiebalken endlich kleiner wird, denn diese zunächst unscheinbaren Kontrahenten machen Ihnen das Überleben schwer. Die Höllenwesen sind allesamt ähnlich dumm wie ihre Kollegen aus John Romeros *Daikatana*, Sie dürfen sich daher ruhig an einem der mittleren Schwierigkeitsgrade versuchen.

Das Design der Spielwelten ist übersichtlich und abwechslungsreich: Einmal klettern Sie durch eine Bibliothek, in der jedes einzelne Buch so groß ist wie ein dreigeschossiges Haus; ein andermal laufen Sie durch eine stillgelegte Achterbahn mit intaktem Höllenfeuer unterhalb der Schienen. Für den Aufbau solch fantasiereicher und bunter Welten wurde die LithTech-Technik verwendet, die in einer früheren Version bereits in *Shogo* zum Einsatz kam. Zu hören gibt's unheimliche Geräusche wie herumtapsende Krabbelviecher oder hämisch lachende Dämonen sowie rockige Musik, zum Teil von Kiss selbst eingespielt. Der Mehrspielermodus bietet mehrere Death-Match-Varianten, die auf den einfallsreich gestalteten Karten für gute Laune sorgen.

Peter Kusenberg

Mini-Testcenter

Installiert und läuft

- Besitzer langsamer Rechner sollten Details abschalten und eine niedrige Auflösung wählen.
- Weder OpenGL noch Glide werden unterstützt.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

(Getestet mit Auflösung 800x600 und 64 MB RAM)

	Pentium 200MMX	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III-500
Software	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
G 400	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 2	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 3	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Riva TNT	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Riva TNT 2	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

Kommentar

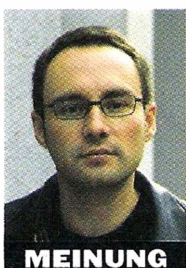
Das Spiel verteilt die Rechenaufgaben gleichmäßig auf Hauptprozessor und Grafikchip. Die Testversion unterstützte keinen Softwaremodus.

Die Schmerzgrenze

Pentium II 266
64 MB RAM
3D-Grafikkarte

Durch die LithTech-Engine ist *Kiss: Psycho Circus* bereits auf einem 266-MHz-System spielbar, mit 400 MHz und einer Voodoo3-Karte wird's flüssig.

AUF DER CD-ROM!
Erleben Sie selbst das Höllenspektakel in der Spieldemo!



MEINUNG

Schlagen, schießen, schreddern: Geistlos, aber sehr lustig.

Peter Kusenberg

Eine originelle Spielhandlung und viele kurzweilige Rätsel machten *Half-Life* vor knapp zwei Jahren zur Sensation. *Kiss: Psycho Circus* verzichtet auf Überraschungen dieser Art und konzentriert sich auf blutige Action: Wie bei *Diablo 2* wurde ich süchtig nach stumpfer Metzelei unendlich vieler Kreaturen, die zumeist als bunte Schießbudenfiguren gestaltet sind: Über die Tanzschritte der fetten Dame im Blutkleid und die zunächst putzigen Endgegner habe ich laut lachen müssen. Nachdem ich einige Stunden lang Spinnenclowns tranchiert und Horden von Krabbelviechern mit Bomben beworfen hatte, wurde mir das deftige Blutvergießen zu eintönig und ich wünschte mir mehr Abwechslung; der vierte Durchgang unterscheidet sich nicht vom ersten. Wer keinen Hard Rock mag: Die Musik lässt sich ausschalten.

TESTURTEIL Kiss: Psycho Circus

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Unreal Tournament 9/99
Der Turnier-Shooter ist noch immer das beliebteste Netzwerk-Spiel.

The Wheel of Time 1/00
Packende Story, Unreal-Technik und Überraschungen garantieren Spielspaß.

Half-Life: Op. Force 1/00
Das Add-On erreicht locker die Qualität des Shooters des Jahres 1998.

Kiss: Psycho Circus 9/00
Unendliche Monsterscharen und witzige Einfälle machen die Metzelorgie zum kurzweiligen Vergnügen.

Daikatana 7/00
Der lang erwartete Skandalshooter enttäuscht wegen Unreife und Mängeln.

GRAFIK .... Gut
Sieht gut aus, lässt Brillanz vermissen.

SOUND .... Befriedigend
Hardrock und Geknusper im Gebälk: Unheimlich.

STEUERUNG .... Sehr gut
Leichte Bedienung, komplett konfigurierbar.

MEHRSPIELER .... Gut
Lustiges Gemetzel im Netzwerk.

74%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium Celeron 450
64 MB RAM	128 MB RAM
8xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 20 MB	HD: 550 MB

GRAFIK
✘ Software
✘ 3Dfx/Glide
✔ Direct 3D
✘ Open GL

SOUND
✔ EAX (SBLive!)
✔ Aureal 3D
✘ Dolby Surround

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 16 Internet 16
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Jubelchöre oder Höllenqualen?

Vier Wochen nach dem D-Day: Wie gut ist das wichtigste Rollenspiel des Jahres wirklich?

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Blizzard** ■ ANBIETER **Havas Interactive** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Drei CD-ROMs
- Vier Kapitel
- Schon 200.000 verkaufte Exemplare
- Bisher zwei Patches
- Bis zu acht Mitspieler im Battle.net



Versprochen ist versprochen: Nachdem unser ausführlicher *Diablo 2*-Test im letzten Monat ohne unser beliebtes Testcenter auskommen musste, liefern wir Ihnen dieses nun nach – verbunden mit ersten Eindrücken, Erfahrungen und Erlebnissen aus dem Battle.net.

Die Welt ist im Diablo-Fieber. Nicht nur in der hiesigen Redaktion trifft man momentan immer öfter auf Zeitgenossen, denen der Schlafmangel deutlich anzusehen ist und die selbstverloren Dinge vor sich hinmurmeln wie „Mein Level-15-Paladin hat endlich seine Rüstung des Lichts komplett.", „Hat jemand eine gute magische Schärpe mit +5 Mana für mich" oder „Dieser *&%@$ Horadrimwürfel hat alle meine wertvollen Ringe in einen blöden Regenerationstrank ver-



SCHÖN BUNT HIER! Im letzten Akt brennt die Luft. Um hier zu überleben, sollte Ihre Mehrspielergruppe eine Zauberin enthalten – sonst wird es bald zappenduster.

Diana
Golem
Mage

■ KÄFERPLAGE Ist mit Blizzard die letzte Bastion für bugfreie Spiele gefallen? Diablo 2 entpuppt sich als Spektakel voller kleiner Fehler, die unter Umständen üble Konsequenzen für Ihren Helden haben können.

wandelt!". Schon zwei Tage nach Veröffentlichung wurden von dem Mega-Rollenspiel über 100.000 Exemplare allein in Deutschland verkauft. Gold-Status nach nur wenigen Tagen - andere Spiele brauchen hierfür Monate oder Jahre. Gleichzeitig schießen Fanseiten haufenweise aus dem Boden, sämtliche Online-Foren sind voll von Ratschlägen, Fragen und Erfahrungsberichten der Fans. Schon am ersten Verkaufstag tummelten sich Tausende Teufelsaustreiber im Blizzard-eigenen Battle.net - und erlebten prompt eine böse Überraschung.

„Server nicht aktiv". Diese Meldung sorgte in den nächsten Tagen für Frust bei all denjenigen, die die Hatz auf Andariel, Baal, Mephisto und all die anderen Teufelsdiener aus der *Diablo*-Welt auch im Mehrspielermodus ausprobieren wollten. Während sich auf den amerikanischen Servern schon Zauberinnen, Barbaren und Paladine tummelten, war der Service für die europäischen Spieler schlichtweg überfordert. Die lapidare Entschuldigung für den mehrtägigen Totalausfall: Man habe mit dem Ansturm von Fans einfach nicht gerechnet. Eine Begründung, die angesichts der Tatsache, dass *Diablo 2* nicht nur in der PC-Games-Leserschaft seit Ewigkeiten auf dem ersten Platz der am dringlichsten erwarteten Spiele rangierte, kaum nachzuvollziehen ist. Auch in den folgenden Wochen war das Battle.net noch merklich von Kinderkrankheiten geplagt. Obwohl der Online-Service irgendwann mehr oder minder flüssig funktionierte, gehören auch heute noch apokalyptisch anmutende Meldungen wie „Die Welt wird in fünf Minuten heruntergefahren" zum Tagesgeschäft.

Wer es trotzdem schaffte, sich endlich in die große Onlinewelt einzuloggen, hatte erneut Grund zur Verwunderung: Noch vor dem Eintritt ins Getümmel wurde erst einmal ein Patch heruntergeladen, der zahlreiche Änderungen und Verbesserungen im Spiel vornahm. Die böse Vorahnung bewahrheitete sich schon kurze Zeit später: Insbesondere im Einzelspielermodus verfügt *Diablo 2* über einige Fehler im Programm, die Ihrem Helden jederzeit das Leben kosten können. Für be-



IN DIE WÜSTE GESCHICKT Die meisten Gegner sind auch im Alleingang zu besiegen.



GRUFTBESICHTIGUNG In den Gräbern braucht unsere Zauberin Unterstützung.

Achtung, Lebensgefahr!

Es muss nicht unbedingt Andariel sein: Auch vereinzelte Bugs und die Auswirkungen des merkwürdigen Speichersystems machen Ihrem hoffnungsvollen Helden unter Umständen den Garaus.

Der zweite Akt ist fast geschafft und unser Level-23-Barbar plättet problemlos alle Gegner. Gerade haben wir den Quest beendet und das Portal, das uns zum Endgegner des Akts bringen soll, hat sich geöffnet. Bevor wir eintreten, säubern wir aber noch die restliche Karte und speichern ab. Nach dem Laden gibt es ein böses Erwachen: Das Portal ist spurlos verschwunden und lässt sich leider auch nicht mehr öffnen; weiterspielen ist damit unmöglich. Dumm gelaufen und 25 Stunden für die Katz gespielt. Nur ein Beispiel dafür, wie schwer wiegend die Bugs in *Diablo 2* teilweise sind bzw. waren, denn der oben genannte wurde mit dem Patch 1.02 mittlerweile beseitigt. Dennoch kein Einzelfall, denn schon allein das neue Speichersystem führt zu Problemen, die den Spielspaß nachhaltig vermiesen:



AUSRÜSTUNG WEG Stirbt man zweimal hintereinander, ohne vorher die Ausrüstung seiner Leiche aufzunehmen, verschwinden im Handumdrehen alle wertvollen Gegenstände, die Sie vorher mühsam gesammelt haben und die Ihr Charakter beim ersten Tod bei sich hatte. Da kann man praktisch auch noch einmal anfangen, da...



INVENTAR ZU KLEIN Die Schatzkiste so winzig ist, dass sich dort keinesfalls eine „Ersatzausrüstung" lagern lässt, mit deren Hilfe man wenigstens ungefährdet sein ursprüngliches Original-Zubehör retten kann. Schon allein durch die Edelsteine und Questgegenstände ist die Minitruhe bis zum Überlaufen gefüllt.



UNSTERBLICHE ENDGEGNER Ist die massive Monster-Wiedergeburt nach der Wiederaufnahme eines Spiels noch zu verschmerzen, nervt es gewaltig, dass Ihnen auch die Endgegner diverser Quests plötzlich - und in bester Gesundheit - wieder zu Leibe rücken.



MULTIPLAYER-FLOP Problemfall Battle.net: Die Meldung, dass der europäische Server „momentan" nicht aktiv sei, kommt auch Wochen nach der Veröffentlichung des Spiels ständig vor. Ärgerlich und unnötig: So werden besonders Einsteiger schnell eher frustriert als motiviert!

Daher fordern wir im Namen aller Diablo-2-Spieler:

- eine größere Schatzkiste, in der wenigstens eine komplette Notausrüstung Platz findet.
- stapelbare Heil- und Manatränke, damit das eigene Inventar nicht permanent überfüllt ist.
- Endgegner müssen nur einmal besiegt werden; einmal erforschte Gebiete bleiben monsterfrei.
- Überarbeitung der Speicherfunktion, so dass - wie im ersten Teil - wieder Quicksave möglich ist.

Testcenter — Diablo 2

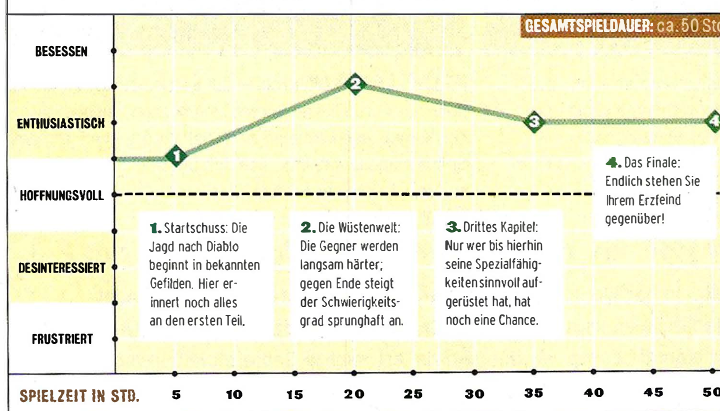
SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

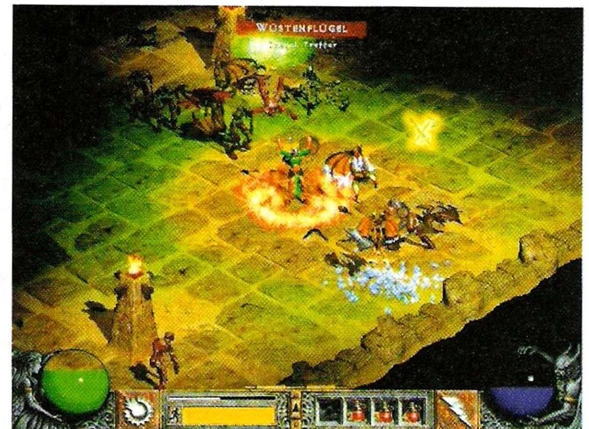
Grafikkarte	Auflösung	Pentium 200 MMX 32	Pentium 200 MMX 64	Pentium II 300 64	Pentium II 300 128	K6-2 400 64	K6-2 400 128	Celeron 400 64	Celeron 400 128	Pentium III 500 64	Pentium III 500 128
Software	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
G400 (Matrox Millenium G400)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Rage128 (ATI Rage Fury)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
RIVA TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
	1024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Savage4	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo3 (3dfx Voodoo3 3000 AGP)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
	1024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

Trotz kleinerer Fehler und Unzulänglichkeiten: *Diablo 2* bietet verdammt viel Spiel fürs Geld. An die 50 Stunden dürften Sie alleine mit einem Charakter beschäftigt sein.





RING OF FIRE Feuerzauber sind die besten Waffen der Zauberin. Mit ihnen lassen sich die meisten Monster relativ schnell besiegen.



LEICHENFLEDDEREI? Nach Ihrem Tod machen Sie sich bei einem neuen Spielstart erst einmal auf die Suche nach Ihrem eigenen Leichnam.

Nervig: Bei jedem Neustart müssen Sie sich durch dieselben Horden ewig neu auferstehender Monster kämpfen.

sonders großen Ärger sorgt das eigenwillige Speichersystem: Da sich der Computer beim Beenden einer Partie zwar die Eigenschaften und Erfahrungspunkte Ihres Charakters sowie die Anzahl bereits gelöster Quests merkt, nicht aber alle Einzelheiten bereits angefangener Aufträge, müssen Sie sich bei jedem Neustart wieder und wieder durch die schon bekannten Monsterhorden kämpfen. Wer zweimal hintereinander an derselben Stelle das Zeitliche segnet, verliert einen Großteil seines Inventars, inklusive wertvoller Rüstungsgegenstände. Und wer zu einem ungünstigen Zeitpunkt abspeichert, um eine Pause einzulegen, kann unter Umständen wieder komplett von vorn anfangen, weil plötzlich wichtige Gegenstände fehlen, die zur Lösung eines Quests zwingend erforderlich sind. Mehr zu den Bugs, die nicht nur den Spielspaß trüben, sondern Ihren mühsam hochgezüchteten Helden sogar massiv gefährden, lesen Sie im Kasten auf Seite 99.

Noch mal Thema Battle.net: Vor der Veröffentlichung hatte Blizzard versprochen, zahlreiche Sicherheitsvorkehrungen einzubauen, die den Einsatz unlauterer Spielmethoden



EIN HILFREICHER BEGLEITER Im Einzel- wie im Mehrspielermodus ist Deckard Cain eine unschätzbare Bereicherung. Nach seiner Befreiung identifiziert er kostenlos magische Gegenstände, deren Bedeutung sonst unklar bleiben würde.



Diablo 2 bleibt ein hochgradig geniales Suchtspiel – die Bugs sind trotzdem ärgerlich.

MEINUNG Andreas Sauerteig

Nun wollen wir mal nicht allzu negativ werden. Sicherlich ist es hochgradig ärgerlich, dass eine gestandene Spieleschmiede wie Blizzard, die bislang eigentlich immer für fehlerfreie, perfekt designte Epen wie *StarCraft* oder *WarCraft* bekannt war, in *Diablo 2* nun nicht nur einen, sondern gleich mehrere fatale Fehlerteufel eingebaut hat. Dennoch bleibt es das Suchtspiel des Jahres - immerhin existieren mittlerweile zwei umfangreiche Patches, die kleinere Patzer im Spielverlauf verschwinden lassen. Der größte Patzer ist allerdings noch drin: Das elendige Speichersystem, das Sie bei jedem Ableben um mehr Wertgegenstände erleichtert und die eigentlich ja sehr unterhaltsame Monsterjagd an vielen Stellen unnötig in die Länge zieht. Also, Blizzard: Ein neues Spielstand-System muss her! Wenn dann noch das Battle.net anstandslos und ohne Ruckler und Zuckler funktioniert, haben wir auch nichts mehr zu meckern.

Mehr Sicherheit im Battle.net: Schummelnde Mitspieler haben durch das neue Serversystem kaum noch eine Chance.

und Schummeleien beinahe unmöglich machen. Dieses Vorhaben ist weitgehend gelungen - jedenfalls, solange Sie sich im geschlossenen Battle.net aufhalten. Hier haben nur reine Online-Charaktere Zutritt; künstlich im Einzelspielermodus hochgezüchtete Level-99-Paladine müssen sich in der offenen Variante der Multiplayer-Welt austoben. Anfänger brauchen also keine Angst zu haben, schon kurz nach ihrer Ankunft von stärkeren Spielverderbern niedergeknüppelt zu werden. Wer sich mit bis zu acht Mitstreitern ins geschlossene Battle.net begibt, bewegt sich weitgehend auf sicherem Terrain - solange er sich nicht allein auf die Möglichkeit beschränkt, sein Spiel mit einem Passwort zu schützen. Im Test erwies sich dies als weitgehend unzuverlässig: Bei Partien, die lediglich mit einem solchen Passwort für andere Teilnehmer unzugänglich gemacht werden sollten, geriet aus unerfindlichen Gründen trotzdem immer wieder einmal ein vereinzelter Unbeteiligter in die Welt. Anfänger sollten daher im Eingangsmenü zusätzlich noch die maximale Teilnehmerzahl festlegen und in der Spielbeschreibung angeben, ob andere Helden zugelassen werden sollen oder nicht. Wer mit fremden Mitstreitern auf die Jagd gehen will, kann zusätzlich noch bestimmen, wie groß der Levelunterschied zwischen den einzelnen Charakteren sein darf. So verhindern Sie, dass sich ein völlig unpassender Totenbeschwörer auf Stufe 56 einer Gruppe von blutigen Anfängern anschließt und somit den ausbalancierten Schwierigkeitsgrad ins Wanken bringt. Wenn Sie all dies berücksichtigen, kann Ihnen eigentlich nichts mehr passieren - vorausgesetzt, der Server spielt mit. Obwohl die eingangs erwähnten Fehlermeldungen mittlerweile deutlich weniger häufig auftreten, müssen Sie besonders ab den frühen Abendstunden vermehrt mit so genannten Lags (zeitlichen Verzögerungen im Spielverlauf) rechnen. Wenn sich besonders viele Teufelsaustreiber auf dem Server tummeln, ruckelt es schon mal dermaßen heftig, dass Ihr Charakter in der einen oder anderen Schlacht das Zeitliche segnet - nicht, weil Sie sich im Kampf zu dumm anstellen, sondern weil es im nächsten Moment mal wieder heißt: Server nicht aktiv.

Andreas Sauerland



ZAUBERWÜRFEL Im Horadrimwürfel lassen sich Edelsteine und Ringe veredeln. Das Ergebnis des Experiments fällt sehr unterschiedlich aus.

TESTURTEIL — Diablo 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Diablo 2 8/2000
Trotz Verspätung hat Blizzard es geschafft: *Diablo 2* ist die neue Referenz bei den Action-Rollenspielen.

Nox 3/2000
Die humorige Monsterjagd ist der beste der zahllosen *Diablo*-Klone.

Darkstone 10/99
Kitschig-schönes Fantasy-Epos in sehr schönen 3D-Dungeons.

Diablo 2/97
Das Original begründete seinerzeit ein ganz neues Spielgenre.

Satanica 4/2000
Dümmlicher Schmalspur-Grusel auf niedrigstem Niveau.

GRAFIK ..... Gut
Nie zuvor sahen 640x480 Bildpunkte so gut aus.

SOUND ..... Gut
Abwechslungsreiche und stimmungsvolle Musik.

STEUERUNG ..... Sehr gut
Nach fünf Minuten hat man alles kapiert.

MEHRSPIELER ..... Sehr gut
Im Battle.net macht die Teufelsjagd doppelt Spaß.

91%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium III 500
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 650 MB	HD: 1,5 GB

GRAFIK	SOUND
✓ Software	✓ EAX (SBLive!)
✓ 3Dfx/Glide	✓ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✓ Dolby Surround
✗ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 3

STEUERUNG
Force-Feedback ..... ✗

Die Schule der Klingonen

Im Starfleet-Academy-Nachfolger sollen Sie zum klingonischen Meisterkämpfer ausgebildet werden.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **14 Degrees East** ■ ANBIETER **Interplay** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

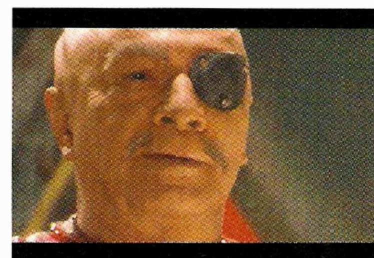
AUF EINEN BLICK

- Sechs CD ROMs
- 25 Missionen
- 52 Kampfschiffe
- 10 Waffensysteme
- Zwei Mehrspieler-Varianten

Eigentlich ist die Idee ja ganz reizvoll: In *Klingon Academy* können Sie die Seite der edlen Gutmenschen der Föderation endlich einmal verlassen und stattdessen eine Karriere bei den ungleich dämonischeren Klingonen anstreben. Schade nur, dass sich die Ausbildung zum interstellaren Superkämpfer schon nach kurzer Zeit als ungefähr so aufregend entpuppt wie eine durchschnittliche Folge aus dem Telekolleg.

Die Hintergrundgeschichte von *Klingon Academy* ist zeitlich kurz vor dem sechsten Star Trek-Kinofilm Das unentdeckte Land einzuordnen: Als hoffnungsvoller Nachwuchskadett absolvieren Sie eine Ausbildung zum klingonischen Weltraumkämpfer um in der Schlacht zwischen Ihrem Volk und der verhassten Föderation mitwirken zu können. In 25 stellenweise recht zeitintensiven Missionen (in denen es keinerlei Möglichkeit gibt, den Spielstand zu speichern) düsen Sie in Ihrem Bird of Prey an verschiedene Einsatzorte und zerstören Schiffe, Sonden und Raumstationen der Gegner. Dummerweise beschränken sich die feindlichen Einheiten im Kampf oftmals auf einfallslose Kamikaze-Manöver, indem sie einfach in halsbrecherischem Tempo auf Sie zufliegen, um Ihr Schiff zu rammen – nicht unbedingt eine taktische Meisterleistung. Ein noch größeres Problem als die permanent aufblinkende Kollisionswarnung dürfte für die meisten Freizeit-Klingonen allerdings die Steuerung des eigenen Schiffs darstellen. Von der Zielerfassung über die Triebwerke bis hin zu den internen Sicherheitssystemen: An Bord Ihres Bird of Prey entspricht jeder mögliche Befehl einer festgelegten Zahlenkombination. Um Ihren Flieger zu beschleunigen, tippen Sie beispielsweise die Tastenfolge 2-4-2. Bei komplexeren Vorhaben können die Kombinationen auch durchaus fünfstellig werden; den Joystick brauchen Sie lediglich für grobe Lenkmanöver und zum Ausrichten und Feuern der Waffensysteme. Auch grafisch kann Klingon Academy nicht wirklich überzeugen: Statt farbenfroher Effekte und stimmungsvoller Weltraumnebel blicken Sie die meiste Zeit auf einen einfachen, kalten, klaren Sternenhimmel, in dem ein gelegentlicher einsamer Planet die einzige optische Abwechslung darstellt. Sehr gut gelungen sind dagegen die verschiedenen Schiffsmodelle – besonders die Einheiten der verhassten feindlichen Föderation bieten einen beachtlich hohen Detailgrad, der zumindest hart gesottene Star-Trek-Fans über das in Klingon Academy gebotene spielerische Mittelmaß hinwegtrösten dürfte.

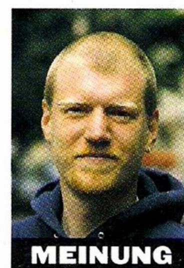
Andreas Sauerland



VATERFIGUR In den Videos gibt Ihnen Imperator Chang die Missionsanweisungen.



SCHROTTREIF Feindliche Raumschiffe lassen sich kunstvoll in ihre Einzelteile zerlegen: Hier gibt ein Treffer den Blick ins Innere frei.

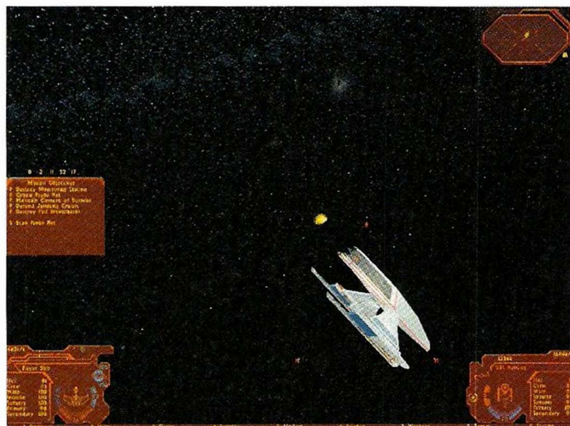


MEINUNG

Langweilig oder authentisch? An Klingon Academy werden sich die Geister scheiden.

Andreas Sauerland

Zugegeben: Star Trek Fans der ersten Stunde könnten an Klingon Academy durchaus ihre Freude haben. Die Vorstellung, endlich einmal selbst in einem Bird of Prey Platz zu nehmen und auf exakt nachgebildete Kampfschiffe der Föderation zu ballern, mag für den einen oder anderen Trekkie einen Reiz darstellen. Otto Normalspieler dagegen wird sich wohl weder mit der unnötig umständlichen Steuerung noch mit den überlangen Missionen ohne Speichermöglichkeit anfreunden können – und sollte lieber gleich auf die um Klassen besseren Weltraum-Shooter Tachyon und Starlancer zurückgreifen.



TROSTLOS Nicht gerade effektvoll: In den kargen Weiten des Weltalls tuckert ein einsames gegnerisches Raumschiff an Ihnen vorbei.

TESTURTEIL — Klingon Academy

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Starlancer** 06/2000 – Effektgeladenes Baller-Meisterwerk der Extraklasse von Microsoft.
- **Tachyon: The Fringe** 07/2000 – Novalogics Weltraumsimulation setzt auf Inhalt statt überladener Grafik.
- **Freespace 2** 01/2000 – Atemberaubende, brillant inszenierte Dogfights in ausladenden Universen.
- **Starfleet Academy** 10/97 – Der Vorgänger zu Klingon Academy galt damals als bestes Star Trek-Spiel.
- **Klingon Academy** 09/2000 – Ein umständliches Steuersystem und Durchschnittsgrafik verbannen Klingon Academy auf den letzten Platz.

GRAFIK .... Befriedigend
Ein karger Sternenhimmel dient als öde Kulisse.

SOUND .... Befriedigend
Synchronisation OK, Soundeffekte nervtötend.

STEUERUNG .... Ausreichend
Umständliche Steuerung durch Zahlenkombinationen.

MEHRSPIELER .... Gut
Zwei Mehspielermodi sorgen für Abwechslung.

69%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium III/500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 500 MB	HD: 800 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 6 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 6

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Immer schön cool bleiben

Icewind Dale fehlt es zwar an Komplexität, dafür bietet es aber taktische Gefechte in bester AD&D-Manier.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Black Isle Studios** ■ ANBIETER **Virgin Interactive** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 50 neue Monsterarten
- Zaubersprüche bis Level 7
- 2 CDs
- Sechsköpfige Heldentruppe
- 640x480 Bildpunkte Auflösung

■ KLEIN, ABER GEFÄHRLICH Zwerge gelten in den Forgotten Realms als zähe Kämpfer. Auch in Icewind Dale hauen die axtschwingenden Vollbartträger wieder mächtig zu.

PKämpfe gehören seit jeher zu klassischen Rollenspielen, sind aber meist nur ein Stilmittel, um eine epische Hintergrundstory zu stricken. *Icewind Dale* versetzt Sie dagegen in eine Welt, in der das Recht des Stärkeren höchste Priorität hat. Zimperliche Dialogfetischisten beißen schnell ins Eis.

Das Gameplay beschränkt sich in erster Linie darauf, anstürmende Monsterhorden mit Zauberei und Waffengewalt unschädlich zu machen. Dabei befehligen Sie eine sechsköpfige Heldenschar, die Sie am Anfang erstellen. Sie können die Abenteuer auch mit weniger Protagonisten angehen, was aber angesichts der zahlreichen Kämpfe nicht zu empfehlen ist. Zudem schließen sich Ihrer Party im Laufe des Spiels keine Nebencharaktere an. Die Generierung der Helden erfolgt gemäß der zweiten Ausgabe des AD&D-Regelwerkes, so dass Ihnen die gleichen Rassen und Klassen zur Verfügung stehen wie in *Baldur´s Gate*. Sie können den Charakteren sogar eine eigene Hintergrundgeschichte verpassen, auch eigene Porträts und Sounds lassen sich importieren. Letztgenanntes ist nützlicher, als man denkt, da die Stimmen der eigenen Helden in der deutschen Version teilweise schlichtweg lächerlich sind. Zwar bleibt Ihnen peinliches Gesächsel wie in *Baldur´s Gate* erspart, aber wenn männliche Krieger die Stimmlage von Mainzelmännchen haben oder nur animalische Grunzlaute von sich geben, ist das nicht mal mehr unfreiwillig komisch. Von den piepsigen Frauenstimmen ganz zu schweigen. Das stört das ansonsten sehr gute akustische Gesamtbild, in dem sich besonders der orchestrale Soundtrack, der stets passende Untermalung bietet, ein dickes Sonderlob verdient. Ebenfalls lobenswert ist die Option, dass Charaktere beim Level-



UMZINGELT Obwohl er körperlich überlegen ist, hat dieser Geselle keine Chance.

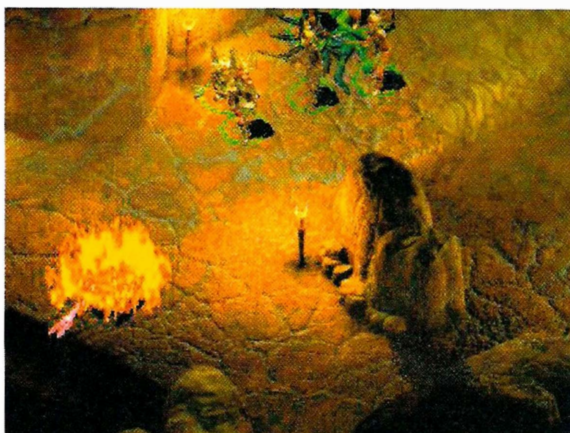
Der Konversation mit anderen Figuren kommt relativ wenig Bedeutung zu. Statt Komplexität erwartet Sie ein erlesenes Aufgebot an Monstern.

aufstieg immer die maximale Lebenspunktzahl erhalten und diese nicht mehr – wie bei *Baldur´s Gate* – per Würfel bestimmt wird. Angesichts der vielen Gefechte eine gute Idee, denn von Beginn an geht es zur Sache: Wo andere Genrevertreter erstmal weit ausholen, landen Sie im Eiswindtal sofort mitten im Geschehen. Dennoch gibt es natürlich auch in *Icewind Dale* eine Hintergrundgeschichte. Nachdem Sie im Prolog nur einige kleine Aufträge ausführt und sich ordentlich ausgerüstet haben, brechen Sie mit einer Expedition in die Stadt Kuldahar auf, um dort einer geheimnisvollen Bedrohung, die das Gebiet mit Monstern übersät und Menschen verschwinden lässt, auf den Grund zu gehen. Nach und nach finden Sie heraus, dass ein markanter Hauptbösewicht im Hintergrund die Fäden zieht. Der Spielverlauf ist linear, es gibt kaum kleinere Nebenaufträge. Der Konversation mit anderen Figuren kommt relativ wenig Bedeutung zu. Klar, dass dabei die Komplexität auf der Strecke bleibt, dafür wuchert der Titel mit einem erlesenen Aufgebot an Monstern. Viele davon sind nicht nur neu, sondern im Vergleich zu den Helden auch riesig, kreuzgefährlich und treten zu allem Übel meist in Rudeln auf. Mit taktischer Vorgehensweise und dem bewährten Echtzeit-Kampfsystem, das sich jederzeit unterbrechen lässt – beispielsweise, um neue Befehle zu geben oder verletzte Charaktere zurückzuziehen – lassen sich aber alle Kämpfe bestehen. Überhaupt ist der Schwierigkeitsgrad sehr gut ausbalanciert. Auf Ihrer Suche erkunden Sie riesige Höhlensysteme oder Gebäudekomplexe, oft sogar mit mehreren Etagen. Dort warten jede Menge Schätze auf Sie, doch leider ist das Inventar auch in *Icewind Dale* zu klein, so dass Sie nur die wirklich wertvollen Gegenstände mitnehmen können. Anderenfalls müssen Sie ständig den mühevollen und langwierigen Marsch in die Stadt antreten, um die Sachen zu verkaufen. Das Interface und die gesamte Optik basieren auf Biowares Infinity-Engine, die die Schauplätze trotz der Auflösung von 640x480 Bildpunkten stimmungsvoll in Szene setzt, seien es nun schneebedeckte Gebirgspässe oder unterirdische Tempelanlagen.

Georg Valtin



ABSTAND HALTEN Einige Monster haben die unschöne Eigenschaft, beim Ableben zu explodieren. Sieht zwar gut aus, ist für Ihre Helden aber sehr unangenehm.



GRILLPARTY Trolle brauchen eine „Spezialbehandlung", da sie sich sonst nicht vollständig ausschalten lassen.



EFFEKTHASCHEREI Wenn sich mehrere magische Charaktere wie Zauberer und Kleriker beharken, wird es auf dem Bildschirm schön bunt.



MEINUNG

Kampf, kein Krampf! Icewind Dale glänzt mit taktischen Gefechten am Fließband.

Georg Valtin

Anfangs war ich skeptisch, ob das kampflastige Konzept aufgeht, aber schon nach einigen Spielstunden fühlte ich mich im Eiswindtal pudelwohl. Ständig neue Monster, abwechslungsreiche Karten, jede Menge Spezialgegenstände und eine spannende Hintergrundgeschichte entpuppten sich als eine gelungene Mixtur, die durchaus ein eigenständiges Spiel bildet. Trotzdem haben mir *Baldur´s Gate* und *Planescape Torment* etwas besser gefallen, da die größere Komplexität für mehr Abwechslung sorgt. Denn trotz der höchst linearen Storyline hätten einige Nebenaufträge mehr nichts geschadet. Leider hat Interplay auch diesmal zum Teil wieder bei den Sprechern gespart, so dass einige der Stimmen zwar zunächst herzhaftes Gelächter auslösen, im Spiel aber nur noch nerven.

TESTURTEIL — Icewind Dale

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Diablo 2 8/00
Trotz Bugs und des merkwürdigen Speichersystems die neue Nummer 1.

Baldur's Gate 2/99
Begründete das Comeback der AD&D-Spiele; wir warten auf den Nachfolger.

Planescape Torm. 2/00
Abgedreht und textlastig, aber sensationell komplex.

Nox 3/00
Schicker Diablo-Klon, der selbst den Nachfolger in Sachen Optik schlägt.

Icewind Dale 9/00
Ordentlicher AD&D-Klassiker, aber aufgrund der vielen Kämpfe sicher nicht jedermanns Sache.

GRAFIK .... Gut
Trotz angestaubter Engine ganz ordentlich.

SOUND .... Gut
Musik genial, Stimmen sind teilweise lächerlich.

STEUERUNG .... Gut
Einfach und bewährt, volle Kontrolle bei Kämpfen.

MEHRSPIELER .... Gut
Vereint macht die Monsterhatz ebenso viel Spaß.

81%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium II 300
32 MB RAM	64 MB RAM
8xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 600 MB	HD: 1,3 GB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 6 Internet 6

Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Die rasenden Rednecks

Fahren wie die Hinterwäldler: mittelmäßige PC-Umsetzung einer ebenso mittelmäßigen Fernsehserie.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **SouthPeak Interactive** ■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 6 Jahren**

AUF EINEN BLICK

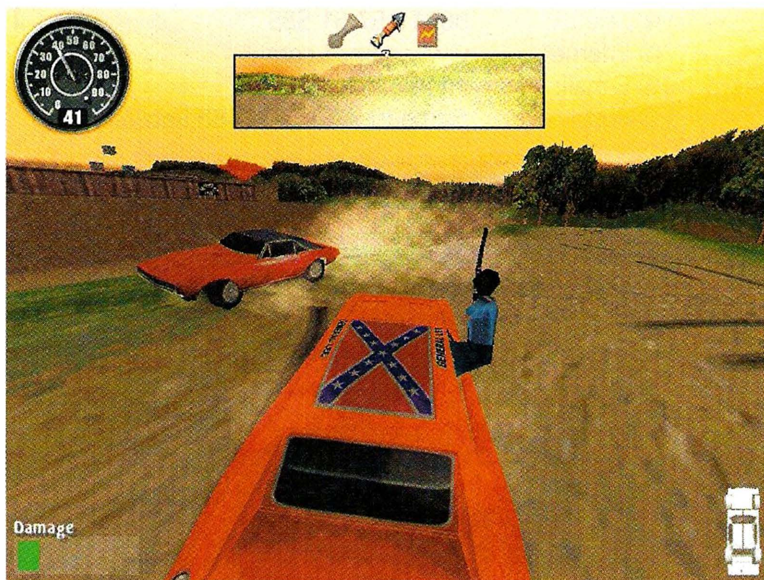
- 6 Fahrzeuge im Einzelspielermodus
- Über 15 Strecken
- 5 Power-Ups
- Über 25 Missionen
- 5 Originalsprecher der TV-Serie

Aufgemotzte Amischlitten, coole Sprüche am CB-Funk und leicht bekleidete Mädchen auf dem Beifahrersitz – das sind die Markenzeichen der *Dukes of Hazzard*.

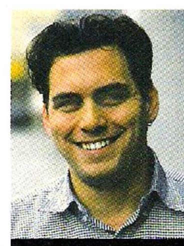
Erinnern Sie sich noch an die Duke-Vettern Bo und Luke? In Deutschland eher unbekannt, lockten die Abenteuer der Sonnyboys aus den Südstaaten in den frühen 80ern die amerikanische Fernsehnation vor die Bildschirme. Der wahre Hauptdarsteller der Serie war natürlich der General Lee. Dieser aufgemotzte 1969er Dodge Charger mit der unvermeidlichen Südstaatenflagge auf dem Dach spielt auch in der PC-Version eine wichtige Rolle. Die Story besteht aus mehr als 25 Einzelmissionen, die durch gerenderte Zwischensequenzen zusammengehalten werden. In diesen Aufträgen sind die Dukes meist auf der Flucht vor den örtlichen Gesetzeshütern oder verfolgen diverse Bösewichter, die ihren Onkel Jesse um seine Farm bringen wollen. Nachdem die Helden das große Hazzard-County-Stock-Car-Rennen gewonnen haben, taucht unerwartet ein alter Bekannter ihres Onkels auf, dessen Schergen Cousine Daisy entführen und fortan Jagd auf die Dukes machen. Praktischerweise liegen überall auf den Strecken verschiedene Bonusgegenstände wie Turboboosts oder Werkzeugkisten herum, die Sie durch Überfahren aufsammeln können. Wer seinen Wagen auf diese Art aufrüstet, zieht im Kampf gegen die Bösewichter nicht so leicht den Kürzeren. In einigen Missionen müssen Sie die Autos von besonders bösen Buben zum Anhalten zwingen, sprich schrottreif fahren. Um Ihnen die Sache zu erleichtern, zückt Luke, genau wie in der Serie, seinen Flitzebogen und schießt auf Knopfdruck auf die Reifen der gegnerischen Wagen. Außer dem General Lee bewegen Sie im Verlauf der Story eine ganze Reihe anderer amerikanischer Fahrzeuge, wie beispielsweise Daisys Jeep oder den weißen Cadillac von Serienfiesling Boss Hoss, inklusive Stierhörner am Kühler. Besonders interessant wird die Fahrzeugauswahl in einer Rückblende der Story. Hier schlüpfen Sie in die Rolle des jugendlichen Jesse und rasen in klassischen Hot Rods durch Hazzard County.

Sascha Gliss

Was Fahrphysik und Technik angeht, hat Dukes of Hazzard den Anschluss an aktuelle Rennspiele verpasst.



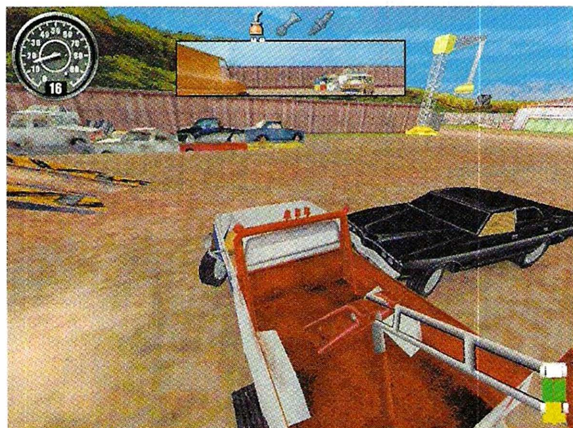
ROBIN HOOD LÄSST GRÜSSEN Luke visiert mit dem Flitzebogen den Wagen der Bösewichter an. Für härtere Fälle greifen die Dukes auch auf explosive Pfeile zurück.



Die langweiligsten Landeier seit Erfindung des Rückwärtsgangs.
Sascha Gliss

MEINUNG

Der Wertungskasten bringt es an den Tag: Im Vergleich mit den Genrereferenzen sehen die Dukes ganz schön alt aus. Trotz halbwegs witziger Story und kleiner Kampfeinlagen herrscht vornehmlich Langeweile in Hazzard County. Die durchschnittliche Grafik und das enttäuschende Fahrmodell machen das Spiel höchstens für hartgesottene Fans der TV-Serie interessant.



ABSCHLEPPDIENST Mit dem Pick-Up-Truck müssen Sie auf dem Schrottplatz Ersatzteile für das große Rennen einsammeln.

TESTURTEIL The Dukes of Hazzard

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Driver** 11/99 – Der interaktive Autokrimi soll bald fortgesetzt werden.
- **Nice 2** 12/98 – Der Krieg auf vier Rädern kommt aus deutschen Landen.
- **Demolition Racer** 02/2000 – Der inoffizielle Nachfolger des Klassikers *Destruction Derby*
- **Interstate '82** 01/2000 – *Miami Vice* lässt grüßen: Kämpfen Sie für die gute Sache.
- **The Dukes of Hazzard** 09/2000 – Mittelmäßige Grafik, Steuerung und Streckendesign lassen die TV-Umsetzung alt aussehen.

GRAFIK .... Befriedigend
Langweilige und öde Landschaften.

SOUND .... Gut
Stimmiger Country-Soundtrack.

STEUERUNG .... Ausreichend
Unpräzise und wenig realistisch.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Schlecht: nur vier Spieler pro Rennen.

57 %
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium III 333
32 MB RAM	64 MB RAM
8xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 130 MB	HD: 290 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 4 Internet 4
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Die Herrscherin des Nils

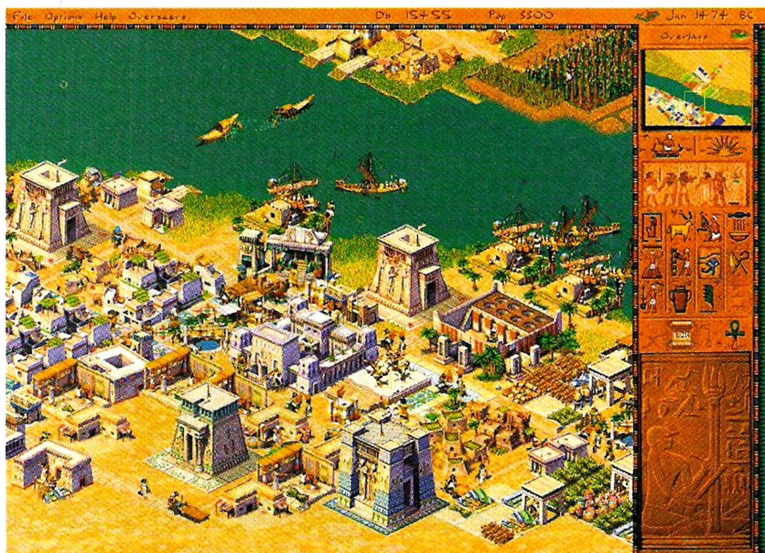
Der Städtebau geht weiter: Kehren Sie mit Kleopatra in die Metropolen des antiken Ägyptens zurück!

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Impressions Games** ■ ANBIETER **Havas Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 40,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **September 2000** ■ USK **Ab 6 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- 4 Kampagnen
- 15 Missionen
- Biblische Plagen
- Neue Industriezweige und Rohstoffe
- Neue Monumente

Nach 2000 Jahren neigt sich die Herrschaft der Pharaonen dem Ende zu. Das Reich droht zu zerfallen und machthungrige Feinde lauern an der Grenze. Nur ein umsichtiger Pharao wird das Imperium einen und das Volk am Nil zu neuer Größe führen.

Nur wenige Frauen der Antike sind uns heute noch derart vertraut wie die ägyptische Königin Kleopatra. Die Herrscherin mit der schönen Nase wurde berühmt durch ihre stürmischen Liebesbeziehungen mit Cäsar und Marcus Antonius. Ihr Freitod im Jahre 30 vor Christus besiegelte Ägyptens Schicksal als Kornkammer Roms. Verständlich also, dass die Entwickler bei Impressions sich die antike Femme fatale als Galionsfigur für die Zusatz-CD zu *Pharao* ausgesucht haben. Die Story setzt dort ein, wo die Kampagne des Originals endete und konzentriert sich auf die Ereignisse unter der Herrschaft solch legendärer Könige wie Ramses II. oder Tutenchamun. *Pharao*-Kenner werden sich in *Kleopatra* schnell zurechtfinden. Sie starten entweder eine komplett neue Familiengeschichte oder beginnen Ihr Spiel mit der ersten Kampagne des Add-Ons. Das allerdings funktioniert nur, wenn Sie eine komplette Familienhistorie aus dem ursprünglichen Programm vorweisen können. Der Spielablauf selbst hat keine dramatischen Veränderungen erfahren: Wie gewohnt erhalten Sie zu Beginn jeder Mission ein Stück Land und einige Tausend Goldstücke und müssen durch geschickte Städteplanung eine antike Metropole erschaffen. Doch das ist leichter gesagt als getan: Einwanderer lassen sich zwar schon dann in die Stadt locken, wenn Sie die Grundbedürfnisse wie Wohnraum, Nahrung und Wasserversorgung in den Griff bekommen. Zentraler Dreh- und Angelpunkt jeder Stadt ist jedoch die Attraktivität des angebotenen Wohnraums. Je reicher Bürger und Stadt, desto mehr steigen auch die Ansprüche Ihrer Untertanen, und nur wer sämtliche materielle und geistige Bedürfnisse



HANDELSABKOMMEN Die Händler aus dem ganzen Reich legen in unserer Stadt an, um Waren umzuschlagen. Um lange Wartezeiten zu vermeiden, baut der kluge Pharao mehrere Docks.

■ NOBELGEGEND Solch gut ausgebaute Stadtviertel ziehen die reichsten und anspruchsvollsten Bürger der Stadt an.



MEINUNG

Die Zusatz-CD zur Zusatz-CD zu Caesar 3: Kleopatra beschreitet bekannte Pfade.

Sacha Gliss

Keiner der mehr als 100.000 *Pharao*-Käufer allein in Deutschland wird von *Kleopatra* ernsthaft ein komplett neues Spielerlebnis erwarten. Aber gerade die Tatsache, dass sich seit *Caesar 3* nicht allzu viel getan hat, macht das Add-On zum idealen Missionsfutter für versierte Städteplaner. Die Aufträge sind knackig schwer und die zeit- und rohstoffaufwendigen Monumente stellen auch erfahrene Spieler vor herausfordernde wirtschaftliche und logistische Probleme. Zudem sorgen behutsame Verbesserungen und die aus den Vorgängern bekannte intuitive Steuerung für weitgehend frustfreies Regieren. Zwei Kritikpunkte sind allerdings geblieben: Die immer noch wenig überzeugenden - weil unübersichtlichen - Kampfsequenzen und der traditionsgemäß fehlende Mehrspieler-Modus. Bleibt zu hoffen, dass *Zeus*, Impressions neuestes Projekt, hier mehr bieten wird.

der Städter befriedigen kann, wird eine blühende Metropole aus dem Wüstenboden stampfen können.

Eine zentrale Rolle im täglichen Leben am Nil spielt natürlich die Landwirtschaft. Während in *Cäsar 3*, dem Urahn von *Pharao* und *Kleopatra*, das ganze Jahr lang gesät und geerntet werden konnte, hängt die Produktivität der Bauern in Ägypten von den jährlichen Nilüberschwemmungen ab. Farmen können nur in bestimmten Gebieten angelegt werden und ausschließlich zur Zeit des Niedrigwassers bewirtschaftet werden. Wer Landwirtschaftsgott Osiris verärgert, fährt möglicherweise eine Missernte ein und verurteilt seine Untertanen zum Hungertod. Neben Grundnahrungsmitteln wie Granatäpfeln oder Kichererbsen wachsen auch Rohstoffe für Ihre Industrie auf den Feldern. Tuchweber brauchen Flachs zur täglichen Arbeit, ohne Gerste bleiben Brauereien, Kneipen und somit die Kehlen der nach Bier dürstenden Zecher trocken. Ein neuer Rohstoff ist Henna, das in Ihrer Stadt zu Farben verarbeitet wird, die Sie entweder zum Export oder zur Verschönerung von Grabkammern verwenden können.

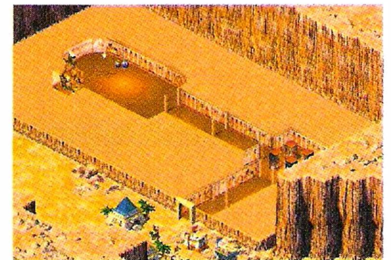
Königlicher Nachschub: Kleopatra verkürzt Städtebauern die Wartezeit auf Zeus.



ARBEITSWÜTIG Während Arbeiter und Steinmetze der ersten Pyramide den letzten Schliff verpassen, wird im Hintergrund schon das Fundament für den zweiten Mammutbau gelegt.

Jede Stadt in *Kleopatra* wird nach bestimmten Kriterien beurteilt; nur wenn Sie in jeder Kategorie die Zielvorgabe erreichen, können Sie Ihre Regentschaft erfolgreich abschließen. Im alten Ägypten spielt die Monument-Wertung eine entscheidende Rolle. Wer über genügend Arbeiter und Rohstoffe verfügt, kann einige der berühmtesten Bauwerke der Antike am Bildschirm nachbauen. Aus *Pharao* bekannte Prachtbauten wie die Pyramiden werden in *Kleopatra* durch modernere Bauwerke wie den Leuchtturm von Alexandria oder die große Bibliothek ergänzt. Monumental sind nicht nur die Ausmaße dieser Ungetüme sondern auch der Rohstoff- und Zeitaufwand, den sie verschlingen.

Neben Problemen im Inneren schlagen Sie sich in einigen Missionen auch wieder mit fremden Aggressoren herum. So greifen diverse Barbarenstämme mit schöner Regelmäßigkeit Ihre mühsam erbaute Stadt an. Mitunter fordern auch andere Städte des ägyptischen Reichs von Ihnen militärische Unterstützung an. Um der

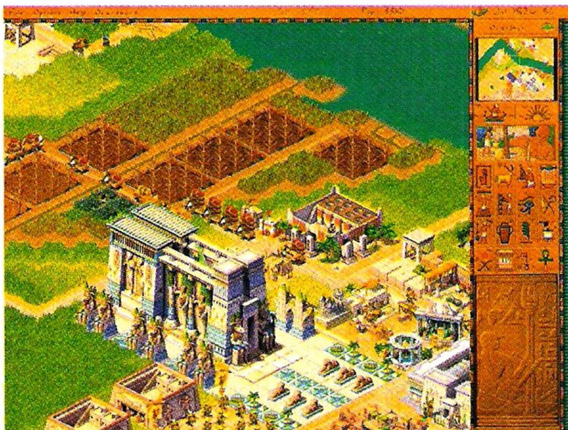


FÜR DIE EWIGKEIT Mit genügend Lampen und Farben wird die Grabkammer pünktlich fertig.

Bedrohung Herr zu werden, bilden Sie in Ihren Forts Fußsoldaten, Bogenschützen und Wagenlenker aus, die entweder über Land oder per Schiff in die Schlacht geschickt werden.

Manchmal allerdings erbitten die Verbündeten Ihren Beistand in Form wirtschaftlicher Unterstützung. Wer beispielsweise einer Hunger leidenden Stadt in der Not aushilft, mehrt sein Ansehen im Reich und kann mit der Eröffnung einer neuen Handelsroute und steigenden Exporterlösen rechnen.

Sascha Gliss



ERNTEEINSATZ Kurz vor der neuen Überschwemmung wird geerntet. Mit den Vorräten muss die Stadt ein ganzes Jahr auskommen.

TESTURTEIL — Kleopatra

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Age of Empires 2 11/99
Mehr Echtzeitstrategie, weniger Aufbau: Die Genre-Referenz!

Anno 1602 05/99
Der deutsche Megaseller wird schon bald mit *Anno 1503* fortgesetzt.

Kleopatra 09/00
Neue Kampagnen und Gebäude machen das Add-On interessant für Hobby-Pharaonen mit akutem Missionsmangel.

Pharao 12/99
Die interaktive Geschichtsstunde spielt sich noch zeitintensiver als Caesar 3.

Caesar 3 12/98
Das Aufbauspiel für Cäsaren ist der Stammvater von *Pharao* und *Kleopatra*.

GRAFIK .... Befriedigend
Immer noch nicht auf *Caesar 3*-Niveau.

SOUND .... Befriedigend
Stimmungsvolle, unaufdringliche Geräuschkulisse.

STEUERUNG .... Gut
Unkomplizierte und intuitive Benutzerführung

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

81%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II 266
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 130 MB	HD: 400 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Moon Patrol 3D

Befreien Sie im Offroad-Buggy unsere Galaxis von machtgierigen Aliens.

FAKTEN ■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- über 15 Waffen
- 6 Tuningmöglichkeiten
- 22 Planeten und Strecken
- 30 Feindtypen
- 5 Mehrspielermodi



ÜBERMÄCHTIG Den riesigen Alien-Panzern in dieser Mission sind Ihre Schilde nicht gewachsen. Hier müssen Sie möglichst unauffällig und vorsichtig vorgehen.

Erinnern Sie sich noch an *Moon Patrol*? *Infestation* transportiert das Spielprinzip des Klassikers in die dritte Dimension.

In nicht allzu ferner Zukunft kolonialisiert die Menschheit mithilfe mysteriöser Sprungtore die gesamte Galaxis. Der Expansionsdrang unserer Rasse erhält einen empfindlichen Dämpfer, als eine Übermacht feindlich gesinnter Aliens die Sprungtore benutzt, um sämtliche menschliche Ansiedlungen in Schutt und Asche zu legen. Als Mitglied einer fürchterlich geheimen Sondereinheit schwingen Sie sich hinter das Steuer eines hochgezüchteten Offroad-Vehikels und zeigen den Raumrüpeln, wo der Hammer hängt. Praktischerweise ist Ihr fahrbarer Untersatz mit mehreren Waffensystemen ausgerüstet, die Sie in befreundeten Fabriken gegen eingesammelte Energiekristalle aufrüsten lassen können. Darüber hinaus verbessern die Fabriken auch den Wagen selbst. So lassen sich beispielsweise Flüsse nur überqueren, wenn zuvor ein bestimmtes Zusatzteil in Ihr Gefährt eingebaut wurde. Trotz umfangreicher Tuningoptionen und einer Vielzahl an Gegnern bereitet *Infestation* aufgrund der durchschnittlichen Grafik und der schwammigen Steuerung dem Rennspielfan mit Hang zur Ballerei mehr Frust als Lust.

Sascha Gliss

Infestation frustriert mit unpräziser Steuerung, langweiliger Grafik und blutarmer Atmosphäre.

TESTURTEIL — Infestation

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Re-Volt** 10/99 — Ferngesteuerte Flitzer auf der Jagd nach Bestzeiten und Extras.
- **NICE 2** 12/98 — Der Oldie ist immer noch eines der besten Fun-Rennspiele.
- **Rollcage Stage 2** 06/00 — Rasante Science-Fiction-Vernichtungsorgie mit superflüssiger Grafik.
- **Infestation** 09/00 — Durchschnittliche Technik und unausgegorene Steuerung sorgen für deftigen Punkteabzug.
- **Dukes of Hazzard** 09/00 — Eintönige Querfeldein-Jagden nach hierzulande unbekannter TV-Serie.

GRAFIK .... Befriedigend
Unspektakulär, trist und wenig innovativ.

SOUND .... Befriedigend
Unbeeindruckende, unzeitgemäße Akustik.

STEUERUNG .... Ausreichend
Nicht sehr feinfühlig und oft frustrierend.

MEHRSPIELER .... Gut
Abwechslungsreiche, originelle Spielmodi.

58%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 166	Pentium III 500
32 MB RAM	64 MB RAM
8xCD-ROM	12xCD-ROM
HD:??? MB	HD: 163 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

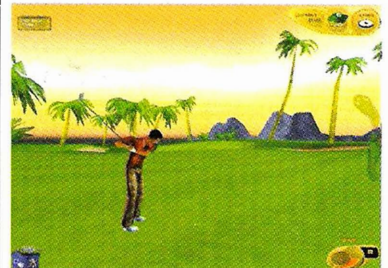
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

DSF Ultimate Golf

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **Vertex**
■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



VORSICHT Auf dem einsamen tropischen Inselplatz landet der Ball auch oft im Wasser.

Ultimate Gold kann es in keiner Weise mit Klassenprimus *Links LS 2000* aufnehmen. Die völlig unbelebte 3D-Grafik setzt die nur drei Plätze (Wald, Canyon, Insel) mit jeweils 18 Löchern mehr schlecht als recht in Szene. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade, für die jeweils eine andere Steuerungsvariante vorgesehen ist. Diese funktionieren nach einigem Üben und in der höchsten Mausempfindlichkeit auch ganz gut. Eine exakt simulierte Ballphysik sucht man jedoch vergebens, was den Spielspaß leider schon im Ansatz verdirbt. Das angepriesene Feature, das Spiel aus der Ego-Perspektive zu erleben, bringt spielerisch gar nichts. *(gv)*

SPIELSPASS 54%

DSF All Star Tennis 2000

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **Aqua Pacific**
■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



AKROBATISCH Die virtuellen Tennis-Cracks beherrschen den „Becker-Hecht".

Freunde des weißen Sports wenden sich mit Schaudern ab, wenn die Racketschwinger in *DSF All Star Tennis* auf den Platz laufen. Sowohl grafisch als auch spielerisch entwickelt sich die Jagd nach der gelben Filzkugel zu einer quälenden Angelegenheit. Die hölzern animierten Hauptdarsteller trotten müde über hässliche Courts und dank fehlendem Zielcursor wird das Platzieren der Bälle zu einem reinen Glücksspiel. Auch die großen Spielernamen aus dem Tenniszirkus und die Option, eine ganze Saison über zehn Turniere mit bis zu acht menschlichen Konkurrenten nachzuerleben, retten das Programm nicht vor dem sicheren und unwiderruflichen Aus. *(sg)*

SPIELSPASS 24%

Ein lauter Schrei nach Liebe

Auf Zuneigung aus beiden Lagern hoffend schlägt Battlecry eine Brücke zwischen Echtzeit- und Rundenstrategie.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Strategic Studies Group** ■ ANBIETER **Mattel Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 16 Tutorials
- Kampagnenbaum
- Über 20 Missionen
- Held als Leitfigur
- Nebenmissionen
- Karteneditor

***Battlecry* bedient sich aus mehreren Strategieschubladen. Ressourcenmanagement, Forschung und Aufbau sind ebenso Bestandteil der *Warlords*-Variante wie Rollenspielattribute, Echtzeitkämpfe und eine Pausetaste für hektikscheue Seelen. Kann der Allzweckkompromiss funktionieren?**

Aller Anfang ist schwerer Einheitsbrei: Als zwei Meteoriten dort vom Himmel plumpsen, wo Elfen die Ohren spitzen und Trolle in denselbigen bohren, beginnt ein Wettlauf zwischen Gut und Böse. Laut Prophezeiung sind die Riesenkiesel magisch geladen und können den Lauf der Dinge beeinflussen. Wer sie besitzt, darf Bestimmer sein.

Welcher Partei Sie angehören, entscheidet sich in linear ablaufenden Kriegskampagnen, deren Struktur deutlich an *Age of Empires 2* angelehnt ist. Von Mission zu Mission versuchen Sie etwa mit einer kleinen Truppe, gegnerische Anlagen zu zerdeppern oder sich über eine gewisse Zeitspanne hinaus gegen Daueranstürme zu verteidigen, was meist begrenzte Rohstoffe erschweren. Oder noch anders: Nachdem Sie neutrale Minen in Beschlag genommen haben, setzen Sie alles daran, diese zu halten. Danach errichten Sie hinter Bollwerken einen Palast mit Fabrikfunktion, erfinden und produzieren neue Einheiten und bereiten die Eroberung ganzer Landstriche vor. Grundsätzlich geschieht all das in Echtzeit, zum Erteilen von Befehlen kann jedoch auf Pause geschaltet werden. Die Armeen setzen sich zum Beispiel aus Speerträgern, Bogenschützen und Reitern oder – märchenhaft – aus Minotauren, Drachen und Zauberern zusammen. Rammböcke und Katapulte stehen als Werkzeuge zur Verfügung.

Eine Besonderheit ist die Erstellung eines Haupthelden zu Beginn, der einen bis zum Abspann begleiten soll und folglich jedes Gefecht unbedingt überleben muss. Er beschreitet wahlweise den Karriereweg eines Magiers, Kriegers, Priesters oder Schurken und lässt das Fußvolk von seinen Fähigkeiten profitieren. Wer ihm nahe ist, agiert deutlich professioneller. Außerdem kann die Galionsfigur Nebenaufträge annehmen, die zwar das Hauptziel nicht direkt näher-, dafür aber Asche aufs Konto bringen.

Daniel Ch. Kreiss

Wegpunkte, Befehlslisten, Shortcuts, Formationen: Battlecry hat alles. Nur nichts, was es der Konkurrenz überlegen macht.



KLEINES LAGERFEUER Mit dem Basisaufbau sollte man sich schon befassen – aber schnell. Wer zu lange braucht, wird von Gegnern überrumpelt und sieht sein Werk in Flammen stehen.



MEINUNG

Äußerst nett finde ich das Zugeständnis an Stresshasser – die Chance, zu pausieren.

Daniel Ch. Kreiss

Im Fantasy-Ambiente bietet *Battlecry*, was echtzeitliebende Strategiespieler verlangen: Basisaufbau, Erkundungen, Schlachten, die schnelle Auffassungsgabe erfordern, sowie eine komfortable Steuerung. Aber all das bekommt man in *Age of Empires 2* schicker und spannender präsentiert. Nur der Held mit seinem Rollenspieltouch spricht im Vergleich explizit für den Neuling.



KÜNSTLICH DOOF Ein Mangel im Gegnerverhalten: Auf Fernwaffenattacken reagieren sie träge – und manchmal dämlich dazu.

TESTURTEIL Warlords: Battlecry

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Age of Empires 2** 11/99 – Die letzte Instanz in Sachen Echtzeit- plus Aufbaustrategie.
- **Age of Wonders** 01/00 – Ähnliche Thematik, aber mit traditionell rundenbasiertem Spielablauf.
- **Majesty** 05/99 – Gleicher Spieltyp, vereinfacht für Einsteiger. Stark gewichtet: der Aufbau.
- **Heroes 3 (erw.)** 09/00 – Vergleichbar starke Rollenspielelemente. Test in dieser Ausgabe.
- **Warlords: Battlecry** 09/00 – Gute Ansätze sind da, doch der Vergleich mit *Age of Empires 2* bricht *Battlecry* das Genick.

GRAFIK .... Befriedigend
Nirgends mehr als akzeptabler Durchschnitt.

SOUND .... Befriedigend
Da kämpfen Weicheier mit Schlachtgewimmer.

STEUERUNG .... Gut
Das bewährte System aus der Echtzeitstrategie.

MEHRSPIELER .... Gut
Menschen übertreffen die PC-Routine leicht.

73%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium III 400
64 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 645 MB	HD: 811 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 4 Internet 4
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Das All expandiert.

X-Tension erweitert die Welt aus X-Beyond the Frontier um neue Missionen.

FAKTEN ■ ANBIETER **Egosoft** ■ PREIS **Ca. DM 50,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- Erweiterung für *X-Beyond the Frontier*
- Wesentlich größeres Universum
- Fast unbegrenztes Arsenal an verfügbaren Schiffen
- Völlig freier Spielverlauf
- Hintergrundgeschichte wird über einen beigefügten Roman erzählt



GRENZENLOS Das ohnehin schon riesige X-Universum wurde nochmals überarbeitet und ausgeweitet. Auch die Grafikeffekte wirken im Vergleich deutlich brillanter.

Handeln, Piraten bekämpfen oder einfach nur durch die Weiten des Alls gondeln: Das vor kurzem erschienene Add-On zu *X-Beyond the Frontier* lässt Ihnen den virtuellen Weltraum fast grenzenlos erscheinen.

X-*Tension* sollte dem Hersteller Egosoft zufolge weniger als simple Zusatz-CD, sondern eher als eine Art stark verbesserter, inoffizieller zweiter Teil von *X-Beyond the Frontier* gesehen werden. Weiterhin düsen Sie in Ihrem anfangs relativ spärlich ausgerüsteten Raumgleiter durch die Galaxien und besuchen verschiedene Sektoren, in denen Sie Handel treiben, Aufträge annehmen oder finstere Weltraumpiraten angreifen und abballern können.

Auf eine Hintergrundgeschichte im üblichen Sinne müssen Sie verzichten. Es gibt zwar einen groben Handlungsfaden, der die einzelnen Missionen miteinander verbinden soll; dieser verliert sich aber buchstäblich in den Tiefen des freien Spiels. Wichtigste Neuerung für alte *X*-Hasen: Sie können nun auch fremde Schiffe übernehmen und selbst fliegen. Vom Frachter bis zum kleinen, wendigen Raumgleiter ist alles gestattet. Jedes Modell legt ein anderes Flug- und Kampfverhalten an den Tag, was *X-Tension* zusätzliche Spieltiefe verleiht. Auch optisch hat *X* zugelegt: Das gesamte Universum wurde aufpoliert; Raumstationen und Schiffe erstrahlen in neuem Glanz.

Andreas Sauerland

X-Tension ist für Fans von X interessant, durch das gemächliche Spieltempo und die Betonung auf Handel und Wirtschaft für Einsteiger aber schwer zugänglich.

TESTURTEIL — X-Tension

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Starlancer** 6/2000 — Technisch und spielerisch top; gespickt mit genialen Effekten.
- **Tachyon** 7/2000 — Selbstironische und genial inszenierte Reise durchs Weltall.
- **X** 8/99 — Das Grundspiel wird durch *X-Tension* immens aufgewertet.
- **X-Tension** 9/2000 — Spielerisch ist *X-Tension* interessant; die breite Masse wird aber durch das gemächliche Tempo abgeschreckt.
- **Klingon Academy** 9/2000 — Grafisch und spielerisch unterdurchschnittlicher Weltraum-Shooter.

GRAFIK .... Gut
Das Universum wurde komplett überarbeitet.

SOUND .... Gut
Stimmungsvolle Ambient-Klänge im Weltraum.

STEUERUNG .... Befriedigend
Durch die vielen Menüs etwas unübersichtlich.

MEHRSPIELER .... -
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

79%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II 350
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 200 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung .... -

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

KURZTESTS

Hot Wheels – Stunt Driver

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Semi Logic**
■ ANBIETER **Mattel** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



BAHNSTEIGKANTE Dank der Seitenränder sind keinerlei Fahrkünste notwendig.

Mattels Blechspielzeuge haben endlich den Sprung ins digitale Zeitalter geschafft. Zwölf Fahrzeuge stehen zur Verfügung, um auf sechs Rennstrecken gegen die Zeit zu fahren. Man befindet sich stets zwischen den hohen Rändern der Fahrbahnen, Lenken ist daher nur in Ausnahmefällen notwendig. Der Clou des Spiels sind die Stunts, die man während der in die Strecke integrierten Sprünge ausführen kann. Als Belohnung wird der Wagen ausreichend beschleunigt, so dass man gegen das Zeitlimit eine reelle Chance hat. Die hohe Geschwindigkeit des Spiels wird mit einer für PC-Verhältnisse extrem veralteten Grafik erkauft. *(hw)*

SPIELSPASS 43%

HOMM 3: Shadow of Death

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **3DO**
■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ USK **Ab 12 Jahren**



KEIN ZUSATZPAKET 3DO schmeißt das Original erweitert neu in die Läden.

Wenn Feen Rostdrachen an den feuchten Nüstern herumführen und Sturmelementare überhebliche Erzengel halbieren, geht Strategen mit Fantasiefaible das Herz auf. Für Ubi Soft wurde die *Heroes*-Trilogie deswegen zum lukrativen Geschäft. Jetzt stellt die Firma eine um sieben Extrakampagnen und 38 Karten erweiterte Fassung des dritten Teils in die Läden, deren Aufmachung und prinzipieller Ablauf dem Original gleichen - dafür sind die Schlachten geschickter in die Story eingebettet worden. Ihre Rolle ist die eines Burgherren mit Eroberungsgelüsten, der mangels Hausarmee rekrutieren, erkunden und sich stückweise an die Spitze kämpfen muss. Leider nur auf Englisch erhältlich. *(dk)*

SPIELSPASS 79%

Taktvoll und mit allen Schikanen

Die Entwicklung besserer Grafikkarten, Prozessoren und Soundkarten macht sich bezahlt: Wer spielt, der investiert gerne in ein wohlausgestattetes PC-System. Die Auswertung der Umfrage-Ergebnisse zeigt, wie es im Inneren der liebsten Spielzeuge unserer Leser aussieht.

Jetzt hab' ich mich so auf *Diablo 2* gefreut, doch auf meinem Monitor gibt's bloß eine Diashow!" Stoßseufzer dieser Art werden Ihnen bekannt vorkommen, denn nichts veraltet schneller als die Technik eines Computers. Der Superrechner von gestern taugt heute nur dazu, mit der Textverarbeitung Briefe zu schreiben oder Moorhühner vom 2D-Himmel



■ **DARF'S EIN BISSCHEN MEHR SEIN?** Zwei von drei Spielern nutzen hochtourige Spitzenrechner für vollen Spielgenuss.

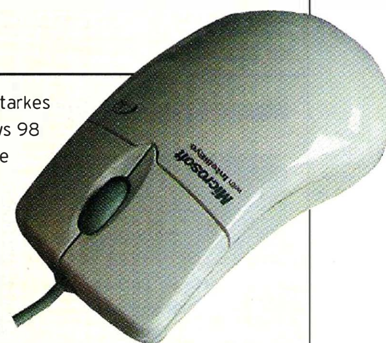
Aufrüsten ist Trumpf. Obwohl die Hardware immer billiger wird, übersteigen die Preise für Komplettsysteme die Budgets der meisten Spieler.

zu holen. Wer Action-Kracher à la *Heavy Metal F.A.K.K. 2* und *Starlancer* genießen möchte, ohne auf die größtmögliche grafische Pracht zu verzichten, der braucht aktuelle Hardware-Komponenten in seinem System. Allerdings reißt eine Systemauf- oder -umrüstung ein fettes Loch in des Spielers Brieftasche: Athlon-Prozessoren mit vierstelliger Taktfrequenz oder der Rolls Royce unter den Grafikkarten, die Voodoo 5 6000 von Hersteller 3dfx, können sich nur Zeitgenossen mit festem Einkommen leisten. Das Gros der Spieler lümmelt noch auf der Schulbank herum, trägt den wenig prestigeträchtigen Titel Azubi oder dient dem Staat in Kaserne und Altersheim. Diese Mehrheit hat durchschnittlich nicht mehr als monatlich 100 Mark für neue Hardware übrig. Das reicht kaum für eine IntelliMouse – geschweige denn für einen CD-Brenner oder ein Subwoofer-System mit Dolby-Surround-Technik. Dennoch tummeln sich die Figuren der Alltagssimulation *Die Sims* oder die *Unreal Tournament*-Bots bei jedem vierten Spieler mindestens auf einem 19-Zoll-Monitor und lassen sich in über 80% der Fälle vorzugsweise von Grafikkartenchips der jüngeren Generationen wie TNT-2, Voodoo3 und Geforce bildlich darstellen.

Wenn Sie sich aktuelle Preislisten der Hardware-Anbieter anschauen, werden Sie feststellen, dass selbst Athlon-Prozessoren mit einer Taktfrequenz von 700 Megahertz für weniger als 500 Mark verkauft werden. Seit Jahren setzt sich der Trend zum billigen Spiele-PC fort: Im vergangenen Herbst stiegen die Preise für Arbeitsspeicher um teils über 150 Prozent an, doch die Discount-Läden überboten sich zur gleichen Zeit gegenseitig mit Komplettsystemen zu Billigstpreisen von unter 2.000 Mark. Prozessor-Produzent AMD bietet dem langjährigen Beinahe-Monopolisten Intel Paroli, indem er seine Athlon- und Duron-Prozessoren zu taschengeldschonenden Angeboten auf den Markt bringt. Grafikchip-Hersteller Nvidia präsentiert der staunenden Fachwelt seit zwei Jahren im Abstand von jeweils sechs bis neun Monaten eine neue Chipgeneration; damit rückte Nvidia dem Hauptkonkurrenten 3dfx auf die Pelle, der im Jahre 1996 als erster Hersteller dank seines Voodoo-Chips eine echte 3D-Beschleunigung ermöglichte. Kosteten die Add-On-Grafikkarten Marke Voodoo selbst ein halbes Jahr nach Einführung auf dem Markt noch 600 Mark, so können Sie heute eine immer noch aktuelle Voodoo3-Karte für etwa 300 Mark nach Hause tragen – und das mitunter zusammen mit einem attraktiven Zusatzpaket aktueller Spieletitel. Der Kampf um Marktanteile, der dem Konsumenten immer billigere Prozessoren, Soundkarten und DVD-Laufwerke beschert, macht den Herstellern schwer zu schaffen: 1997 wurde Cyrix, der neben AMD und Intel größte Hersteller

USB, LCD, DVD – Weh, oh weh!

Außer Hardcore-Hardwareexperten weiß kaum jemand, was sich hinter den Kürzeln verbirgt.



Der **Universal Serial Bus (= USB)** stellt ein leistungsstarkes Schnittstellen-System dar und wird etwa von Windows 98 unterstützt. Mit USB können Sie bis zu 127 Geräte wie Drucker, Modem, Scanner, Maus oder Tastatur hintereinander schalten. Die Technik ist zudem schneller – und Sie vermeiden lästigen Kabelsalat. Neun von zehn Spielern haben USB-Schnittstellen, genutzt wird diese von kaum jedem Zweiten.



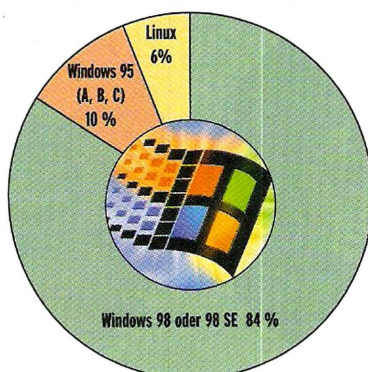
Die **DVD (= Digital Versatile Disk)** gilt als Nachfolger der CD, doch seit ihrer Markteinführung im Jahre 1996 hat sie sich nicht durchgesetzt. 35% der Umfrageteilnehmer interessieren sich nicht für die Technik, die trotz höherer Qualität und größerer Datenkapazität die CD-ROM nicht ersetzten kann; verdrängt hat sie bereits die Videokassette.

Zwar sind **LCD-Monitore (LCD = Liquid Crystal Display)** technisch ihren analogen Vettern überlegen, doch der hohe Preis schreckt die meisten Spieler ab: Nur 3% gönnen Ihren Augen einen Flachbildschirm. Im Gegensatz zu herkömmlichen Monitoren, die mit Kathodenstrahl-Röhren arbeiten, bestehen LCDs aus zwei Glasscheiben, zwischen denen Flüssigkeitskristalle untergebracht sind. Vorteile: Kompakt, leicht und stromsparend.

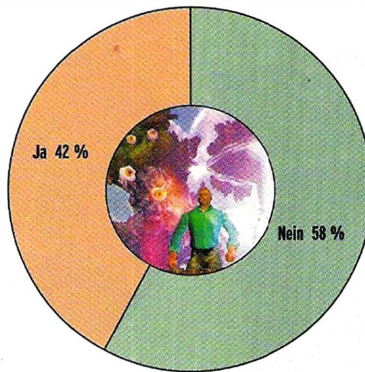


Reine Geschmackssache

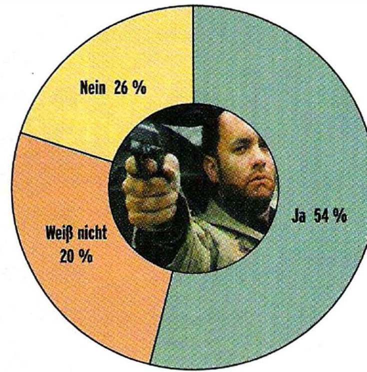
HARTE WARE, WEICHE WARE Gibt es Hardware für Software oder wird Software für Hardware programmiert?



Welche Betriebssysteme nutzen Sie vorwiegend beim Spielen von PC-Titeln?



Haben Sie schon einmal Ihren PC eigens für ein einzelnes Spiels aufgerüstet?



Besitzen Sie eine DVD-fähige Grafikkarte, mit der Sie DVD-Filme abspielen können?

Otto Normalverrechner

Wie der durchschnittliche PC-Games-Leser aussieht, wissen wir nicht. Sein liebstes Spielzeug kennen wir aber ganz genau.

Woraus besteht Ihr System?



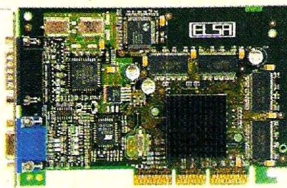
Jeder vierte PC beherbergt einen Pentium-III-Prozessor, fast genauso viele Rechner verlassen sich auf einen Pentium II. Der Athlon ist auf dem Vormarsch.



Taktlos sind die Prozessoren nicht gerade, die zum Einsatz kommen: Über die Hälfte aller CPUs rechnet mit 450 und mehr Megahertzen.



Je mehr, desto besser: Zweidrittel aller Leser-PCs bieten in ihren Arbeitsspeichern Platz für mindestens 128 MB große Datenmengen.

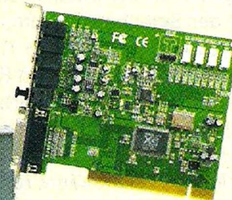


Die Wahl des Grafikchips ist wie ein Glaubensbekenntnis: Der Nvidia-Chip TNT 2 belegt den ersten Platz, dicht gefolgt von der Voodoo3.

■ GRUNDAUSSTATTUNG
Zeitgemäße Spielerechner sind zigmal leistungsfähiger als die Computer, mit denen 1969 die Mondlandung durchgeführt wurde.



Für Weltraumshooter ist er Pflicht: Der Joystick. 60% besitzen einen. Kaum weniger Spieler verfügen über ein Gamepad.



Rund die Hälfte aller Befragten nutzt eine hochwertige PCI-Soundkarte. Klangriegel für den ISA-Steckplatz haben ausgedient.



17 Zoll beträgt der Durchmesser von mehr als jedem zweiten Leser-Monitor. 3% aller Spieler leisten sich einen 21-Zöller

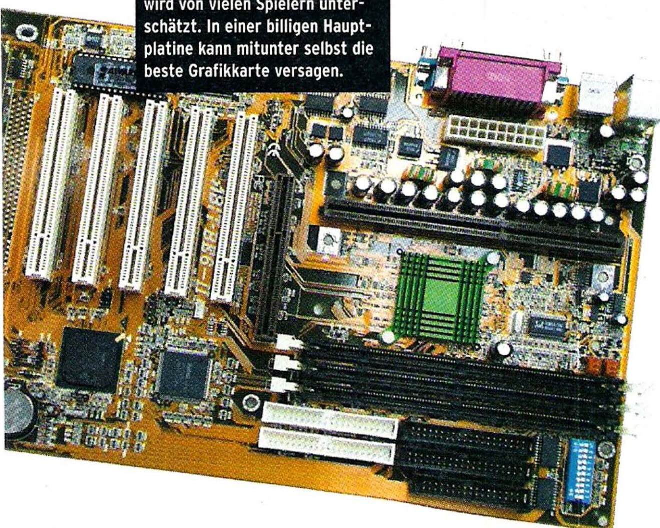


Rund 90% aller CD-ROM-Laufwerke rotieren mit 32-facher Geschwindigkeit (32 x 150 KB pro Sekunde). DVD-Geräte sind selten (30%).



Immer mehr Spieler legen Wert auf eine brillante Klangkulisse. 20% nutzen einen Subwoofer, Dolby Surround ist für 15% Pflicht.

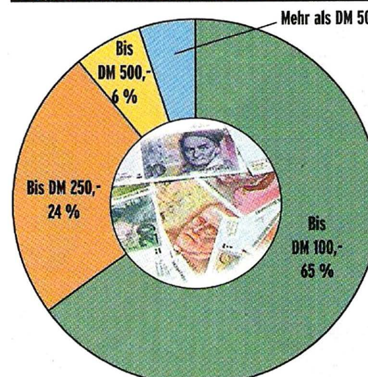
von Hauptprozessoren, vom Halbleiterkonzern National Semiconductor aufgekauft. Im Marktsegment der Eingabegeräte sorgt eine Vielzahl von Anbietern für belebende Konkurrenz: Die Joysticks, Lenkräder und Gamepads von Unternehmen wie Saitek, Logitech oder Microsoft vermitteln dem Spieler ein immer eindrucksvolleres Erlebnis beim Ballern, Rasen oder Fußballspielen – und das zu vergleichsweise niedrigen Preisen: Selbst für Microsofts qualitativ herausragendes Game Pad Pro bezahlen Sie eine zweistellige Summe. Allerdings nutzt einem Mittelschüler die für Spieler positive Preisentwicklung herzlich wenig, wenn er mit einem Taschengeld von monatlich 80 Mark auskommen muss; hat er weder eine großzügige Patentante noch einen lukrativen Nebenjob, dann verzichtet er auf den ALDI-PC, den sich drei von vier Befragten eh nicht in die



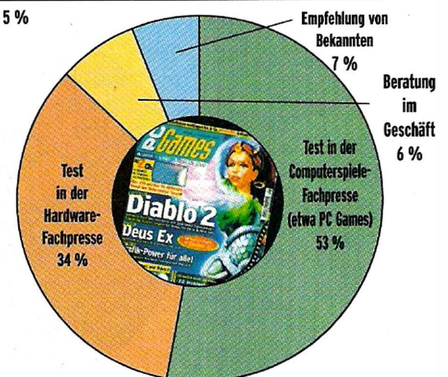
■ AN MUTTERS BRUST
Die Bedeutung des Motherboards wird von vielen Spielern unterschätzt. In einer billigen Hauptplatine kann mitunter selbst die beste Grafikkarte versagen.

Lohnende Investitionen

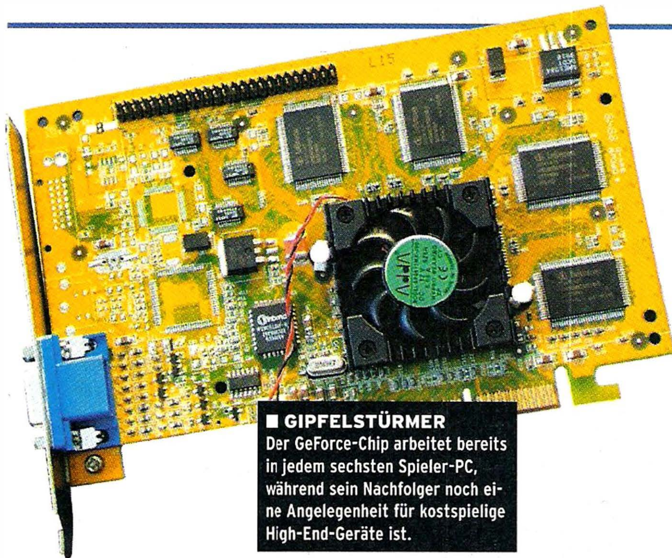
TASCHENGELDFRESSER Der Hardwarekauf belastet Schüler und Studenten.



Wie viel Geld steht ihnen durchschnittlich im Monat für Hardware zur Verfügung?



Wovon machen Sie im Allgemeinen Ihre Hardware-Kaufentscheidungen abhängig?



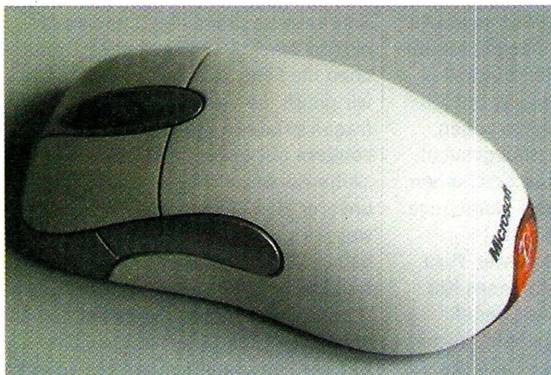
■ GIPFELSTÜRMER Der GeForce-Chip arbeitet bereits in jedem sechsten Spieler-PC, während sein Nachfolger noch eine Angelegenheit für kostspielige High-End-Geräte ist.

Häufig verhindern ständig wechselnde technische Normen, dass ältere Systeme mit aktuellen Komponenten ausgestattet werden können.

Wohnung stellen würden, und fahndet in Fachzeitschriften nach günstigen Angeboten zu einzelnen Komponenten. Fast jeder Spieler kann die Grafikkarte seines Rechners selbst austauschen, rund die Hälfte aller Befragten baut selbst einen neuen Hauptspeicher oder einen besseren Prozessor in die Hauptplatine ein.

Jeder Fünfte ist derart fit im Schraubendrehen und Computeraufrüsten, dass er im Freundeskreis als Hardware-Profi gilt und gerne für Ein- und Umbau-Arbeiten am PC herbeigerufen wird. Besonders die Fans von 3D-Action-Spielen neigen dazu, sich eingehender mit der Technik zu beschäftigen, denn besonders bei hitzigen Death-Matches im Internet kommt es darauf an, dass der Rechner wie ein Kätzchen schnurrt und keine vermeidbaren Leistungseinbußen zeigt. So können gerade diese hart gesottenen Spieler etwas zu Kantenglättung, Bump Mapping oder T&L sagen: Die von Nvidia in ihrem aktuellen Geforce-2-Chip verwendete T&L-Technik (= Transform and Lighting), die dem Hauptprozessor wichtige Aufgaben abnimmt, wird nämlich derzeit von kaum einer Software unterstützt. Hätten Sie's gewusst?

Peter Kusenberg

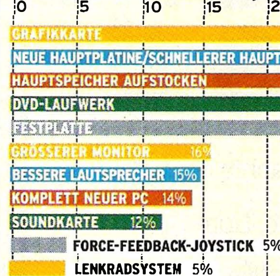


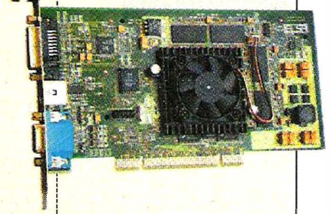
STAUBSCHUTZ Optische Mäuse verzichten auf den Trackball an der Unterseite; an gleicher Stelle haben sie eine Hochleistungskamera.

Aggressive Aufrüstungspolitik

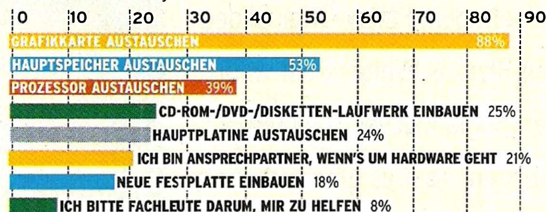
Um auch technisch anspruchsvolle Titel spielen zu können, müssen Sie trotz cooler Tuning-Tipps und intensiven Tweakings in neue Hardware investieren.

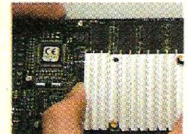
Welche Hardware-Anschaffungen planen Sie für die kommenden sechs Monate?



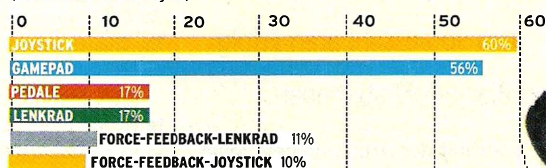


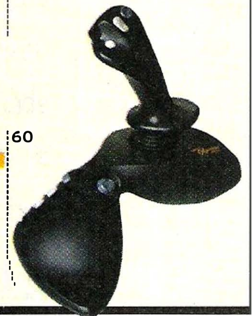
Würden Sie sich zutrauen, folgende Änderungen selbst vorzunehmen?
(mehrere Antworten möglich)





Welche der folgenden Eingabegeräte besitzen Sie?
(mehrere Antworten möglich)

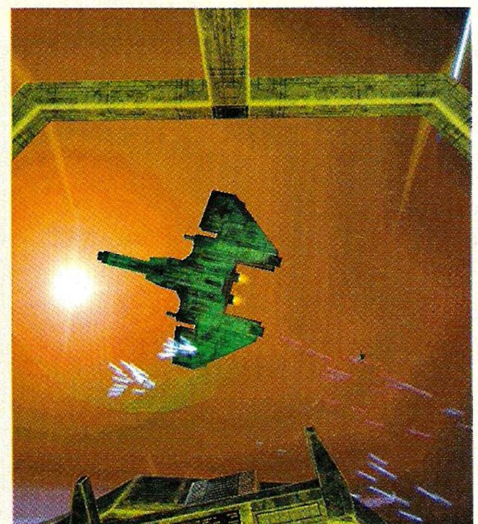




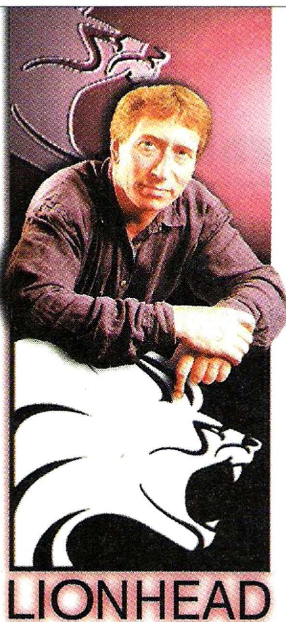
Griff nach den Sternen

Sie preschen gerne durch die Galaxis und liefern sich wilde Duelle mit fremdem Raumschiffen? Dann sind Sie offenbar ein Fan von Weltraumsimulationen ...

PC-Serien wie *Wing Commander* begeisterten mit packenden Schlachten in kosmischen Weiten unzählige Spieler. Anlässlich der Veröffentlichung einiger herausragender Titel wie *Starlancer* und *Tachyon* beschäftigen wir uns in unserer nächsten Reportage ausführlich mit kosmischen Duellen, galaxieübergreifenden Intrigen und den Zukunftsaussichten des futuristischsten aller Spielegenres. Den Fragebogen und die Teilnahmebedingungen finden Sie sowohl auf der Heft-CD als auch unter unserer Internet-Adresse www.pcgames.de. Wie immer verlosen wir unter allen Teilnehmern Pakete mit jeweils fünf Spiele-Titeln.

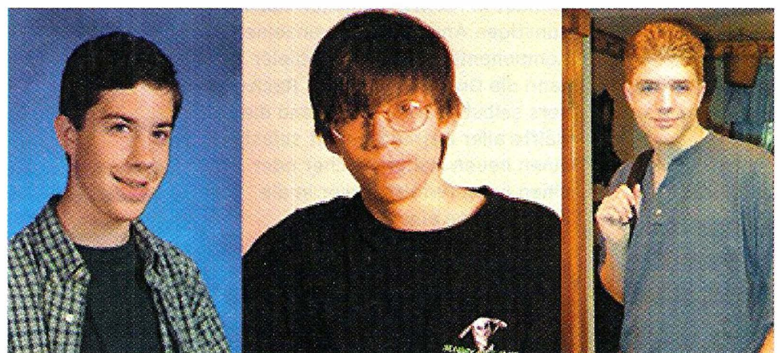


GEGENLICHT Die Gefechte in Starlancer stehlen selbst ihren Vorbildern aus den Wing-Commander-Spielen die Show.



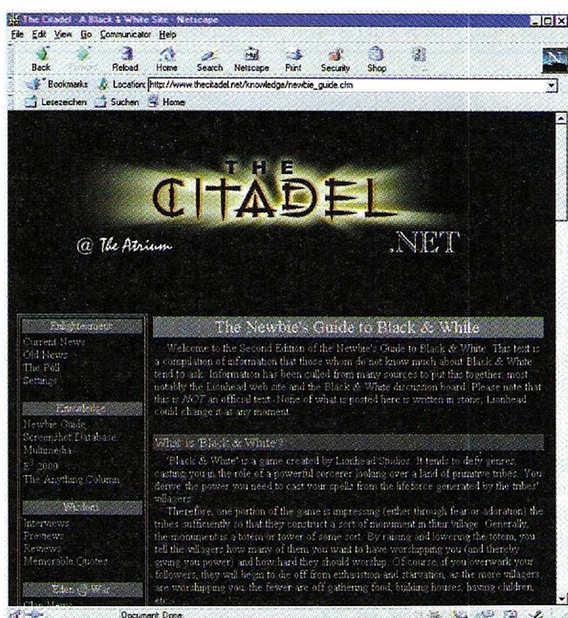
Freiwillige Unterstützung aus dem Netz

Es gibt zahlreiche unbekannte Helden von Black & White. Lionheads Programmierer, Grafiker und Skriptschreiber haben dazu beigetragen, Peters Originalidee von Black & White in ein wahrhaft unglaubliches Spiel umzuarbeiten. Aber es gibt auch die riesige Gruppe Unbekannter, die ebenfalls einen mächtigen Anteil an dem voraussehbaren Erfolg von Black & White haben.



DIE CREW Yoru, Kid und Hyperon opfern ihr Geld und ihre gesamte Freizeit für die Pflege von The Citadel. Ruhm oder gar Geld ernten sie mit ihrem Einsatz allerdings nicht.

Als wir mit der Arbeit an dem Spiel angefangen haben, hätten wir uns niemals vorstellen können, dass diese Leute jemals in die Reihe der Lionhead-Mitarbeiter eintreten könnten, nur weil sie das Spielkonzept mögen. Einer von ihnen meldet sich zu Wort:



WWW.THECITADEL.NET Eine der laut Steve Jackson besten und informativsten Websites zum Thema Black & White ist The Citadel.

„Hi. Mein Name ist Benjamin Mertens. Ich bin 17 Jahre alt und studiere in Brüssel. Ich arbeite in einem Supermarkt, um Geld für Hardware und Computerprogramme zu verdienen. Als ich die ersten Screenshots von *Black & White* sah, beschloss ich, dem Spiel eine Website zu widmen. Ich wollte ohnehin eine neue Site erstellen, da meine alte Site so fürchterlich schlecht war. Die Website, die ich dann für *Black & White* erstellt habe, findet sich unter www.lionhead-fr.com. Ich glaube, das ist die beste Website, die ich jemals gemacht habe. Ich sage ‚ich', aber eigentlich ist es eine Gemeinschaftsarbeit mit meinem Partner Cédric."

In den letzten drei Jahren unserer Arbeit hat es uns sehr geschmeichelt und geehrt, wie viele Einzelpersonen und Gruppen Fansites für *Black & White* erstellt haben. Es gibt Dutzende, in allen erdenklichen Sprachen. Wir haben diejenigen herausgesucht, die uns am gehaltvollsten erschienen, und haben sie auf unserer Homepage www.lionhead.co.uk verlinkt.

In den USA hat Webmaster Yoru zusammen mit seinen Partnern Kid und Hyperion die Fansite Citadel www.thecitadel.net aufgebaut. Yorus eigentlicher Name ist Ian Dundore. Er kommt aus New York und ist 18 Jahre alt, was ihn zum Senior der Truppe macht. Offiziell ist er arbeitslos. Um aber seine Hobbys Computerspiele und Anime zu finanzieren, nimmt er alle Aushilfsjobs an, die er bekommen kann. Nebenbei ist er bei der Atrium Media Group angestellt und die wiederum besitzt den Netzbetreiber SidGames.com. Auch der 16-jährige Schüler Kid aus Kanada und der 14-jährige Schauspieler Hyperon sind Angestellte von Atrium und erhalten als Lohn für ihre Arbeit an Citadel die Werbeeinnahmen überschrieben.

Solche Websites sind eine kostenlose Werbung für uns und unser Spiel. Die Fans investieren gerne ihre Zeit und sogar ihr Geld in die Erstellung der teilweise sehr aufwendigen Seiten. Wir versorgen die Betreiber mit Screenshots und einigen Informationen zu *Black & White*, den Rest machen die Fans. Das Schönste ist, dass wir durch die vielen Foren und Umfragen erfahren, welche Features besonders gut ankommen. Yoru erzählt: „Albernerweise mögen die Besucher unserer Homepage immer genau das, was wir einige Tage vorher berichtet haben. Mal waren es die Break-Dance tanzenden Titanen, mal die Online-Optionen. Und damals, als noch niemand etwas über den Spielinhalt wusste, war die Zoomfunktion das schlagende Argument für *Black & White*."

Steve Jackson



■ KRASS
Wer Mega-Grafik-Kracher wie Heavy Metal F.A.K.K. 2 spielen will, sollte sicher gehen, dass sein Motherboard eine solide Grundlage für die Spielehardware bietet.

Bretter, die die Welt bedeuten

Nach unseren Empfehlungen hinsichtlich der richtigen Spiele-CPU im letzten Heft widmen wir uns dieses Mal der Hauptplatine. Sie ist der entscheidende Vermittler von Daten zwischen Systemkomponenten und hat einen nicht zu unterschätzenden Anteil an der Gesamtleistung. Wer also die Wahl hat, sollte sich nach einem qualitativ hochwertigen Board umsehen. Wir sagen Ihnen, worauf Sie achten müssen.

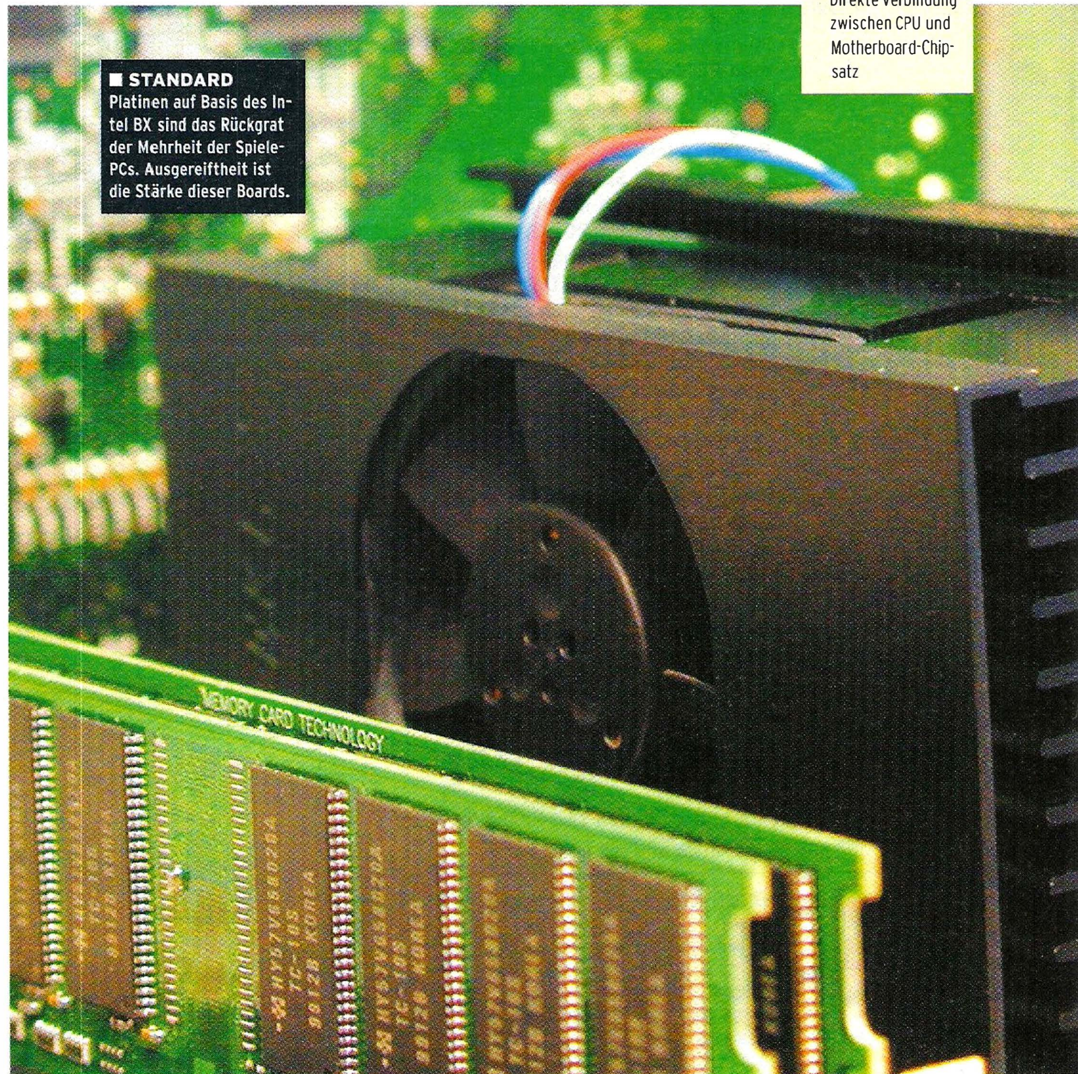
Slot Einstein

Die meistverbreitete CPU-Verbindung in Spiele-Rechnern ist nach wie vor der von Intel ersonnene Slot 1. Er trug sowohl den Pentium II, den frühen Celeron und danach den Pentium III zum Erfolg.

WAS IST ...?

- **COPPERMINE** Neueste Pentium-III-Version mit Cache auf dem Chip
- **ULTRA DMA** Schneller Übertragungsstandard von Festplatten direkt in den Speicher
- **FRONT SIDE BUS** Direkte Verbindung zwischen CPU und Motherboard-Chipsatz

Eng verknüpft mit dieser Erfolgsgeschichte ist der BX-Chipsatz von Intel. Seine wichtigsten Merkmale sind der AGP2X-Slot, das UltraDMA/33-Interface für die Massenspeicher und ein Front Side Bus von 66 oder 100 MHz. Es ist kein Zufall, dass sich diese Werte zum Industriestandard gemausert haben.

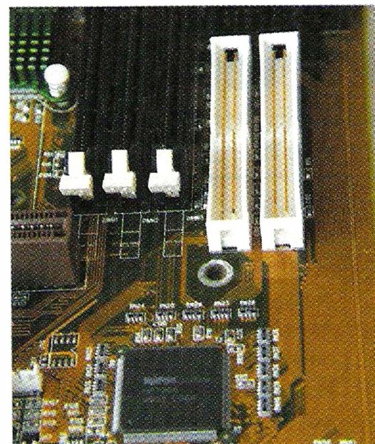


STANDARD Platinen auf Basis des Intel BX sind das Rückgrat der Mehrheit der Spiele-PCs. Ausgereiftheit ist die Stärke dieser Boards.

Die Slot-1-Verbindung erfüllt einen technischen Zweck. Die Pentium II und frühen Pentium III (Katmai) benötigten mehr Platz als die vorherigen gesockelten Prozessoren, um die Bausteine für den Cache-Speicher unterzubringen. Da diese mit einer Frequenz betrieben wurden, die abhängig vom Prozessortakt war, konnte man sie nicht auf der Hauptplatine belassen. Die einzig wirtschaftliche Lösung lag darin, eine kleine Hilfsplatine zu nehmen, Cache und CPU darauf zu verlöten, und das Ganze mithilfe des Slot mit dem Motherboard zu verbinden. Nicht nötig dagegen ist dieser Ansatz für Rechenknechte, die alles auf dem Chip integrieren, wie der Celeron oder der neue Coppermine-Pentium III. Deshalb hat Intel schon bei 400 MHz die Produktion von geslotteten Celerons aufgegeben, sie wurden auf den billigeren Sockel 370 verbannt. Der Coppermine wird weiter für beide Verbindungstypen gefertigt, nicht zuletzt, um Aufrüstern eine Chance zu geben, ihre alten CPUs auszutauschen, ohne die Hauptplatine zu ersetzen.

Entsprechend dem Alter des BX-Chipsatzes sind Slot-1-Platinen technisch sehr ausgereift und zuverlässig. Deshalb sollte man bei einem Neukauf besonderen Wert auf spezielle Leistungsmerkmale legen. An Extras bietet sich an, alle Einstellungen im BIOS machen zu können. Jumper sind definitiv ein umständliches und ärgerliches Relikt. Auch sollte eine gute BX-Platine sich zur Übertaktung eignen. Das bedeutet viele unterschiedliche Einstellungen für den Front-Side-Bus in kleinen Schritten, Kontrolle über die CPU-Spannung und gute Pufferung des Speichers. Ebenfalls nützlich sind Festplatten-Anschlüsse für UltraDMA/66 – zusätzlich zu den normalen UltraDMA/33-Verbindungen, wohlgemerkt. Eine Schwäche des BX ist die fehlende Unterstützung des 133 MHz Front Side Bus. Mit PC133-Speicher lässt sich ein System aber oft sehr stabil betreiben, wenn die Grafikkarte nicht aus dem Ramschregal stammt. Bei 133 MHz Bustakt ist nämlich der AGP-Bus immer übertaktet, was allerdings auch mehr Grafik-Leistung erlaubt.

Als Konkurrenz zum BX hat VIA aus Taiwan zahlreiche Versuche gestartet, wobei der erfolgreichste der Apollo Pro 133A ist. Dieser Chipsatz ist mittlerweile ebenfalls stark auf Slot-1-Platinen vertreten. Seine Stärken liegen beim moderneren AGP4X, UltraDMA/66 und



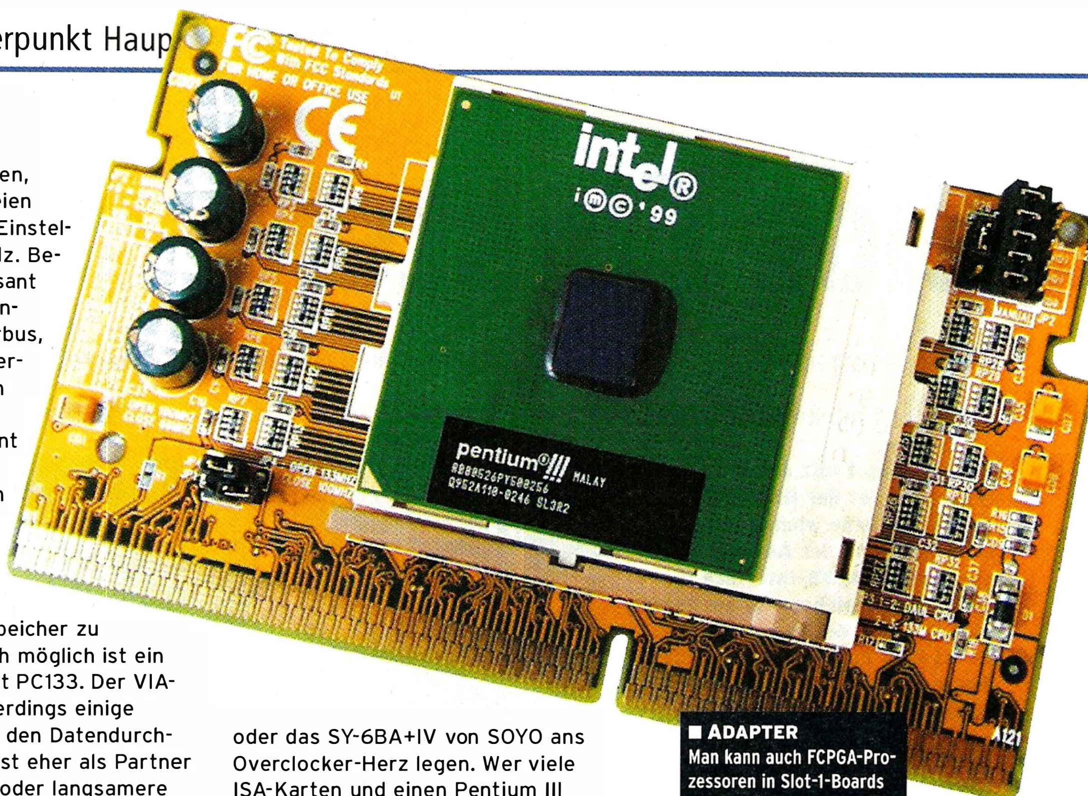
BONUS Gute BX-Platinen bieten einen zusätzlichen UltraDMA/66-Anschluss

Der Slot 1 ist zwar mittelfristig vom Aussterben bedroht, bietet aber die ausgereifteste Plattform mit dem größten Platinen-Angebot.

einer zusätzlichen, übertaktungsfreien Front-Side-Bus-Einstellung von 133 MHz. Besonders interessant ist auch der asynchrone Speicherbus, er erlaubt die Verwendung älteren Speichers mit schnellerem Front Side Bus. Beispielsweise kann man PC100-SDRAM mit 133 MHz Front Side Bus kombinieren, ohne den Speicher zu übertakten. Auch möglich ist ein 100 MHz FSB mit PC133. Der VIA-Chipsatz hat allerdings einige Schwächen, was den Datendurchsatz angeht, er ist eher als Partner für den Celeron oder langsamere Pentium III geeignet denn als ultimative Hochleistungs-Plattform. Dafür sind 133A-Platinen oft deutlich billiger als BX-Gegenstücke.

Aus dem großen Slot-1-Angebot herausgepickt haben wir uns das ABit BE6-II mit BX-Chipsatz . Das ABit ist der Champion unter den Übertakter-Schätzchen. Es bietet nach wie vor die größte Spannweite an Einstellungen und Leistungsmerkmalen an. Alternativ kann man hier auch das BX Master von MSI oder das SY-6BA+IV von SOYO ans Overclocker-Herz legen. Wer viele ISA-Karten und einen Pentium III EB kombinieren muss, sollte bei QDI vorbeischauen.

Armin Lenz



■ ADAPTER Man kann auch FCPGA-Prozessoren in Slot-1-Boards verwenden, wenn man eine passende Hilfsplatine für ca. 50 Mark erwirbt.

Hertzschrittmacher

Die passenden CPUs für Slot-1-Platinen zwischen 600 und 800 MHz kosten von etwa 500 bis 1.000 Mark.

PROZESSOR	PENTIUM III E	PENTIUM III EB
600 MHz	560 Mark	520 Mark
650 MHz	530 Mark	-
667 MHz	-	600 Mark
700 MHz	630 Mark	-
733 MHz	-	650 Mark
750 MHz	750 Mark	-
800 MHz	1.000 Mark	1.000 Mark



ÜBERBLICK Das Angebot an Slot-1-Boards ist groß, deshalb muss man den Überblick behalten. Für Spieler sind sie die ausgereifteste und solideste Basis für den schnellen Pentium III.

Kein Brett vor dem Kopf

Je nach Ausstattung muss man 200 bis 300 Mark für ein Slot-1-Motherboard ausgeben. Besonders für Overclocker eignen sich die aufgeführten ABit, MSI und SOYO-Platinen mit manueller Spannungskontrolle und kleinen Taktschritten für die Einstellung des Front Side Bus.

HERSTELLER	MODELL	CHIPSATZ	CPU	CPU-KONTAKT	AGP/PCI/ISA	AGP/FESTPLATTE	PREIS	TELEFON	WEB
ABit	BE6-II	Intel BX	Pentium III	Slot 1	1/5/(1)	2X/UDMA66	ca. 300 Mark	0031-77-3204428	www.abit.nl
AOpen	AX6BC Pro II	Intel BX	Pentium III	Slot 1	1/6/0	2X/UDMA33	ca. 215 Mark	02102-157777	www.aopencom.de
ASUS	P3B-F	Intel BX	Pentium III	Slot 1	1/6/0	2X/UDMA33	ca. 280 Mark	02102-95990	www.asuscom.de
ASUS	P3V4X	VIA Apollo Pro 133A	Pentium III	Slot 1	1/6/(1)	4X/UDMA66	ca. 210 Mark	02102-95990	www.asuscom.de
Gigabyte	GA-BX-2000+	Intel BX	Pentium III	Slot 1	1/6/(1)	2X/UDMA66	ca. 280 Mark	040-25330410	www.gigabyte.com.tw
MSI	BX Master	Intel BX	Pentium III	Slot 1	1/6/(1)	2X/UDMA66	ca. 260 Mark	069-498930	www.msi-computer.de
QDI	Advance 5/133E	Apollo Pro 133	Pentium III	Slot 1	1/4/3	4X/UDMA66	ca. 160 Mark	040-61135316	www.qdigrp.com
SOYO	SY-6BA +IV	Intel BX	Pentium III	Slot 1	1/5/2	2X/UDMA66	ca. 250 Mark	0441-20910-40	www.soyo.nl

Gesockelt, nicht gerührt!

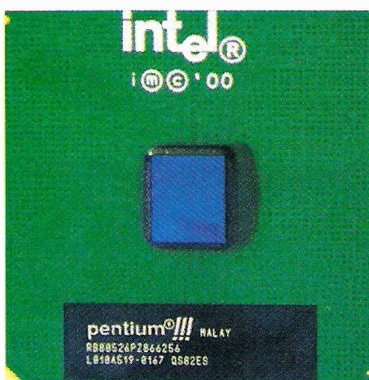
Der Sockel ist tot, lange lebe der Sockel! Dieser Schrei geht um die Welt, seit Intel seine Liebe für die einst in die Verbannung geschickte CPU-Verbindung wiedergefunden hat.

Eine Hand voll Dollar spart man sich, wenn man statt eine Slot-Platine die CPU wieder in einen Sockel steckt. Bei ein paar Millionen Prozessoren im Jahr kommt da einiges zusammen.

Ebenso notwendig, wie der Slot 1 für den Pentium II war, so unnötig wurde er, als es keinen externen Cache mehr zu verlöten gab. Es machte also wieder Sinn, eine einfache Verbindung der CPU zum Motherboard zu wählen, die man seit Urzeiten mit dem Sockel bereits zur Verfügung hatte. Bei Intel bedeutet das den Sockel 370. Diesen hatte man schon frühzeitig für den Celeron gewählt, damals noch im so genannten PPGA-Format (siehe Seite 130). Für den Pentium III und den neuen Celeron dagegen steht das FCPGA-Format („Flip Chip Pin Grid Array") an. Der Unterschied ist die elektrische Belegung, die neuen Chips funktionieren deshalb nur im neuen Sockel oder mit Hilfe eines Zwischenadapters. Da der Sockel 370 FCPGA eine kostensparendere Lösung gegenüber Slot 1 sein sollte, wählten viele Hersteller für diese Motherboards den VIA Apollo Pro 133A als Chipsatz aus. Vereinzelt findet sich aber auch ein BX-Modell. Zukünftig wird auch der Intel815E hier seinen Auftritt haben, um dem VIA den Weg aus dem Paradies zu weisen. Aufpassen sollte man, nicht einen Intel810 oder 810E zu erwischen, diese sind mit integrierter Grafik und ohne AGP-Port nur für Arbeitsplatzrechner zu gebrauchen. Für Käufer von Sockel-370-FCPGA-Platinen gelten die gleichen Bemerkungen wie für diejenigen, die einen Slot-1-Partner für ihre CPU suchen, denn auch die Chipsätze sind die gleichen. Besonderes Augenmerk sollte man auf die Umgebung des Sockels legen, die Befestigung des Kühlers sollte einem keine Fingerakrobatik abverlangen. Wichtig für Sockel-Nutzer ist die Wahl eines guten Kühlers ohnehin, es steht nur ein Lüfter und eine kleinere Masse bzw. Oberfläche zur Verfügung, um die Hitze vom Chip zu entfernen. Wer übertaktet, sollte hier eher etwas mehr Geld investieren.

Die Wahl des Prozessors fällt beim Sockel 370 leicht, denn die volle Produktpalette steht zur Auswahl. Unsere Tests des neuen Celeron zeigen, dass er nur am untersten Preis-Ende attraktiv ist, ansonsten sollte man immer einen Pentium III wählen. Hier zeigen der Pentium III 700E und 733 EB die beste Leistung fürs liebe Geld.

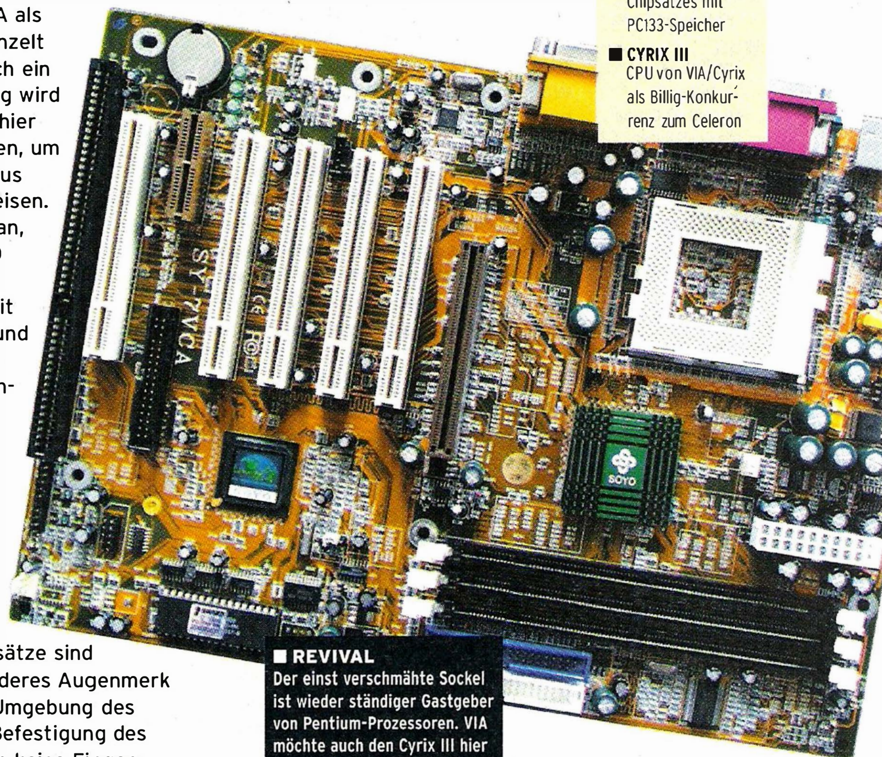
Armin Lenz



MIETER Der Pentium III für den Sockel 370 kommt immer als FCPGA-Modell daher.

WAS IST ...?

- **FCPGA** Neue Verpackungsform für Pentium III und Celeron-Prozessoren
- **SOLANO** Intel 815E, Nachfolger des BX-Chipsatzes mit PC133-Speicher
- **CYRIX III** CPU von VIA/Cyrix als Billig-Konkurrenz zum Celeron



REVIVAL Der einst verschmähte Sockel ist wieder ständiger Gastgeber von Pentium-Prozessoren. VIA möchte auch den Cyrix III hier einstöpseln.

Chip-Flip

Der Pentium III 700 bietet derzeit den besten Gegenwert fürs Geld.

PROZESSOR	NEUER CELERON	PENTIUM III
566 MHz	280 Mark	-
600 MHz	310 Mark	510 Mark
633 MHz	380 Mark	-
650 MHz	-	520 Mark
667 MHz	480 Mark	540 Mark
700 MHz	530 Mark	580 Mark
733 MHz	-	650 Mark
750 MHz	-	800 Mark
800 MHz	-	1.000 Mark

Surfen auf der neuen Sockel-Welle

240 bis 270 Mark sind für ein Motherboard mit dem Sockel 370 FCPGA fällig. Übertaktungsfreundlich ist besonders das Modell von SOYO.

HERSTELLER	MODELL	CHIPSATZ	CPU	CPU-KONTAKT	AGP/PCI/ISA	AGP/FESTPLATTE	PREIS	TELEFON	WEB
ASUS	CUBX	Intel BX	Celeron 2, Pentium III	Sockel 370 FCPGA	1/6/0	2X/UDMA66	ca. 240 Mark	02102-95990	www.asuscom.de
Epox	EP-3VCA	VIA Apollo Pro 133A	Celeron 2, Pentium III	Sockel 370 FCPGA	1/5/(1)	4X/UDMA66	ca. 270 Mark	09241-991740	www.elito-epox.de
MSI	MS-6309	VIA Apollo Pro 133A	Celeron 2, Pentium III	Sockel 370 FCPGA	1/5/(1)	4X/UDMA66	ca. 250 Mark	069-498930	www.msi-computer.de
SOYO	SY-7VCA	VIA Apollo Pro 133A	Celeron 2, Pentium III	Sockel 370 FCPGA	1/5/(1)	4X/UDMA66	ca. 280 Mark	0441-20910-40	www.soyo.de
QDI	Advance 10	VIA Apollo Pro 133A	Celeron 2, Pentium III	Sockel 370 FCPGA	1/4/2	4X/UDMA66	ca. 240 Mark	040-61135316	www.qdigrp.com

WAS IST ...?

- **SMP** Mehrprozessor-System mit gleichberechtigten CPUs
- **SPIELESERVER** Rechner, der den Server für Multiplayer-Spiele stellt, ohne dass auf ihm selbst gespielt wird
- **ISSE** Intel-Befehlssatz für besonders schnelle 3D-Geometrie-Operationen

Duo Infernale

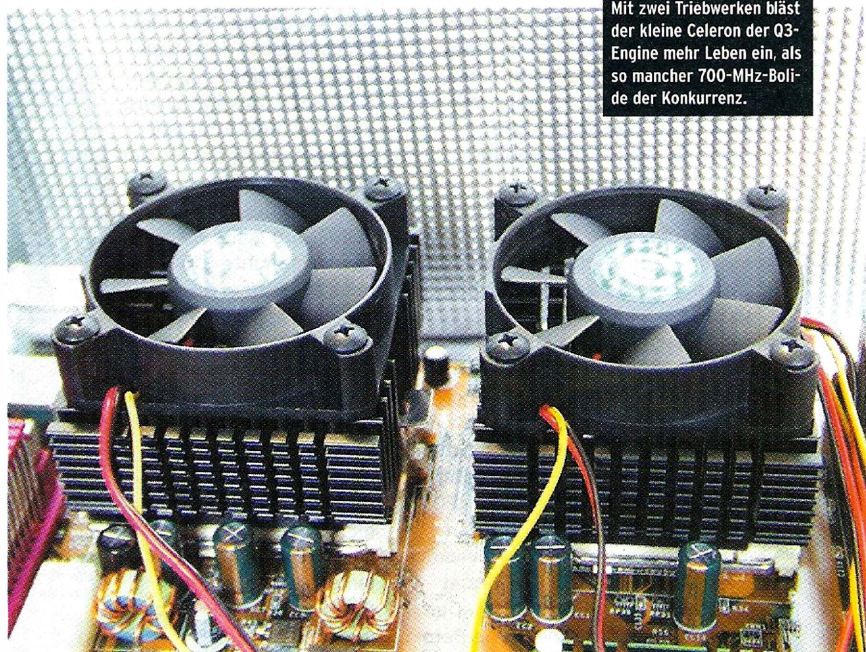
Der erste Celeron ist mittlerweile fast Alteisen. Wer aber exzentrisch genug ist, sollte sich einmal überlegen, zwei davon als Q3-Engine-Doppelantrieb in einen Rechner zu stecken.

Der alte Celeron genoss einen Ruf wie Donnerhall als Übertaktungswunder. Viele Celeron 300A liefen und laufen mit 450 MHz völlig problemlos und überflügelten den Pentium II 450 dank der damals fortschrittlicheren Technik des integrierten Cache in den Benchmarks. Aufgrund des Pentium-III-Fortschritts mit Coppermine-Technik, ISSE und schnellerem Bus ist die neue Celeron-Generation nur noch ein Schatten jener Zeiten.

Der alte Celeron wird aber nach wie vor noch verkauft und kann auch gebraucht erstanden werden. Für sich alleine gesehen, ist er in neuen Spielen mittlerweile im unteren Mittelfeld des Spielbaren angelangt. Es gibt aber noch die – von Intel nicht sanktionierte– Fähigkeit des Multiprozessorbetriebs. Diese Spielart erlaubt es, auf besonderen Motherboards mit geeignetem Betriebssystem zwei CPUs zu verwenden, die als Tandem arbeiten. Weiterhin gibt es die häufig lizenzierte Q3-Spiele-Engine, die diese SMP (Symmetric Multi Processing) genannte Variante aus dem Reich der Server auch direkt nutzen kann.

Wer damit leben kann, nur für eine Spiele-Engine optimierte Hardware zu kaufen, mag sich für kleines Geld ein sehr leistungsfähiges System zusammenstellen. Unsere Empfehlung lautet, zwei Celeron 500 oder 533 (je ca. 220 bis 250 Mark) mit einem BX-basierten ABit BP6 Motherboard (www.abit.nl, 320 Mark) und Windows NT 4 oder Windows 2000 zu kombinieren. Noch leistungsfähiger sind zwei übertaktete Celeron 366 (Sockelversion), wenn man welche – auch gebraucht – auftreiben kann. Hier wird die übelste Engstelle, der von beiden Prozessoren geteilte Front Side Bus, durch die Übertaktung entlastet. „Raptor", der Redaktions-Server für *Unreal Tournament*, ist eine solche Maschine, die mit zweimal 550 MHz und einer GeForce2 noch immer jeden Athlon 700 (Thunderbird) das Fürchten lehrt. Das gilt insbesondere dann, wenn viel Gegnerintelligenz gefragt ist. Hier ist der Dual-550er einer Gigahertz-Maschine ebenbürtig. Auch als eigenständiger Spiele-Server für LAN-Partys ist ein solcher Rechner ein echter Gewinn, bis zu vier Server-Programme kann er gleichzeitig ohne Schwierigkeiten betreiben. In diesem Fall kommt man mit einer Billig-Grafikkarte aus, da nicht direkt auf dem Rechner gespielt wird.

Armin Lenz



DOPPELHERZ Mit zwei Triebwerken bläst der kleine Celeron der Q3-Engine mehr Leben ein, als so mancher 700-MHz-Bolide der Konkurrenz.

GESCHMIEDET Der alte Celeron zeichnet sich durch die große Metalloberfläche aus, die Wärme sehr gut ableitet. Das macht den Chip zum guten Übertakter.



ÜBEL Das Böse bekämpft man – wie in Heavy Metal F.A.K.K. 2 – effektiver und billiger mit der Zweizylinder-Version des Intel BX und den Brüdern Celeron.

AMD, Athlon, A-Slot

A steht bei AMD für Alternativ und Athlon. Mit dem Pentium-III-Konkurrenten haben sich die Texaner in den Rechnern vieler Power-Spieler etabliert.

WAS IST ...?

- **PC100-SPEICHER** SDRAM, das mit 100 MHz Takt läuft
- **PC133-SPEICHER** SDRAM, das mit 133 MHz Takt läuft und deshalb mehr Daten schicken kann als PC100-RAM
- **RAID** Festplatteninterface aus der Welt der Server für höhere Datensicherheit und Geschwindigkeit

Obwohl im Begriff, als Prozessor-Angebot auszulaufen, bietet der alte Athlon mit seiner Infrastruktur nach wie vor ein interessantes Angebot für technisch versierte Spieler.

Totgesagte leben länger. AMD war schon im Begriff, eingebuddelt zu werden, als im letzten August der Athlon auf den Markt kam. Seither hat sich der texanische Hersteller vom verlustträchtigen Champion der kleinen Geldbeutel zu einer technisch gleichwertigen Konkurrenz für Intel entwickelt. Seit Juli sind die neuen Modelle auf Athlon-Basis auf dem Markt, aber der klassische Athlon und mit ihm seine Heimstatt, der Slot A, sind noch zahlenmäßig stärker vertreten.

Oft verliert die alte Generation gegenüber der Neuankündigung an Wert. Im Falle des alten Athlon sind allerdings noch einige Argumente auf dem Tisch, die ihn derzeit dem „Thunderbird" und Duron um eine Nasenlänge überlegen machen. Da wäre zum einen die Verfügbarkeit und zum anderen die Einfachheit der Übertaktung. Dafür benötigt man ein so genanntes „Gold Finger Device", eine kleine Platine, die nach Entfernen der schwarzen Plastikabdeckung der CPU auf einen Diagnosekontakt gesteckt wird. Danach lässt sich der Multiplikator für den CPU-Takt und die Spannung für den Prozessor beliebig einstellen. Eine vergleichbare Lösung gibt es für die neuen Prozessoren von AMD nicht.

Die Technik der Slot-A-Plattform basiert auf dem EV6-Bus, den DEC für den mächtigen Alpha-Prozessor und Server entwickelt hat. Er ist der Lösung von Intel (GTL+) in einigen Aspekten überlegen. Mit 100 MHz Takt und DDR (doppelte Datenrate) kann er bis zu 1,6 GByte Daten pro Sekunde bewegen, 50 Prozent mehr als die schnellste Intel-Version. Um diesen Bus herum gibt es Infrastruktur von zwei Chipsatz-Herstellern, AMD selbst und VIA. Der AMD-Chipsatz 750 „Irongate" bietet AGP2X und PC100-Speicher, während der KX133 von VIA AGP4X und PC133-Speicher unterstützt. In der Regel leistet das VIA-Modell aufgrund der höheren Speicher-Bandbreite für Spieler mehr, während der AMD750 als noch etwas zuverlässiger gilt. Selten sind Hauptplatinen, die Chips beider Hersteller verwenden, so genannte Hybrid-Boards. Diese haben aber lediglich den Ein-Ausgabe-Baustein des KX133, die Kern-Merkmale entsprechen denen des „Irongate". Alle Varianten bieten UltraDMA/66 für die Massenspeicher.

Wichtig für Käufer eines Slot-A-Boards ist die Tatsache, dass Sie keine Aufrüstung mehr vornehmen können, wenn der klassische Athlon sich vom Markt verabschiedet. Das wird spä-

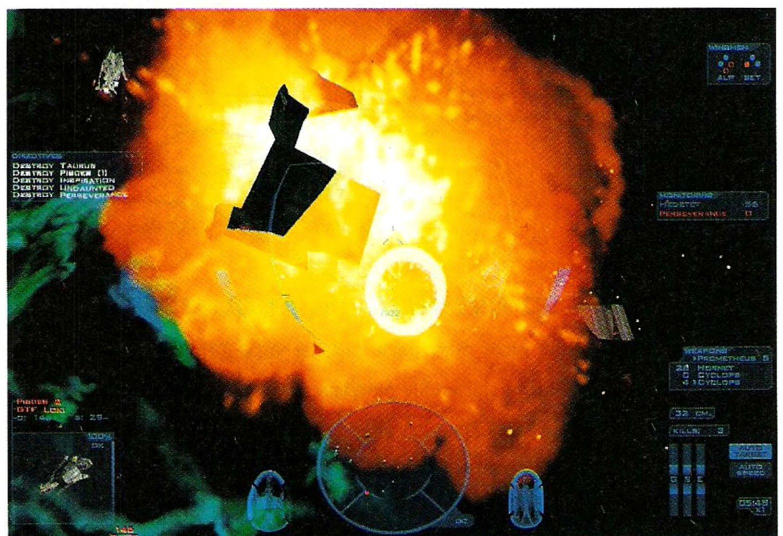


DODO Der Slot A stirbt aus, das ist aber kein Grund, sich nicht die mittlerweile ausgereifte Technik ins Haus zu holen, wenn man nicht nachrüsten möchte.

Hertzbuben

Ein Slot-A-Thunderbird 700 schlägt mit etwa 450 Mark zu Buche.

ATHLON CLASSIC	PREIS
600 MHz	380 Mark
650 MHz	400 Mark
700 MHz	460 Mark
750 MHz	490 Mark
800 MHz	600 Mark
850 MHz	850 Mark
900 MHz	1.150 Mark
950 MHz	1.600 Mark



KÜHLUNG Obwohl der klassische Athlon sehr robust ist, sollte man auf gute Kühlung nicht verzichten, um solche unerfreulichen Anblicke wie bei Freespace 2 zu vermeiden.



■ BUS
Wenn es heiß her geht, ist man für den schnellen EV6-Bus der Athlon-Platinen sehr dankbar. Er kann mehr Daten transportieren, als der Speicher hergibt.

Es macht für Übertakter noch Sinn, einen klassischen Athlon mit einem guten KX133-Board zu kombinieren.

testens im Herbst passieren. Es gibt zwar noch „Thunderbirds" für den Slot, diese arbeiten aber nicht mit allen Platinen zusammen und sind nur in sehr geringer Stückzahl zu bekommen. Kaufen Sie also gleich ein wirklich gutes Motherboard und einen Athlon, von dem Sie erwarten, dass er Ihren Ansprüchen eine Weile genügen kann. Vom Preis-Leistungsverhältnis her empfiehlt sich der klassische Athlon 750. Ambitionierte Übertakter greifen entweder zum langsamsten verfügbaren Modell oder dem 800er. Diese Chips haben die meiste „Luft" nach oben und sollten bis zu 750 bzw. 900 MHz erreichen können.

Die Wahl der Redaktion unter den Slot-A-Platinen war nicht leicht. Wer sich für ein AMD750-Board interessiert, fährt unserer Erfahrung nach gut mit dem K7Pro von MSI. Es beherrscht den so genannten „Super Bypass"-Modus, der die Speicherleistung auch mit PC100-RAM fast auf KX133-Niveau bringt und zeichnet sich durch solide Zuverlässigkeit aus. Als zusätzliches Bonbon funktioniert es unseren Tests zufolge auch mit Slot-Thunderbirds. Bei den KX133-Platinen hat ABit es gerade noch geschafft, einen richtigen Knaller auf den Markt zu bringen.



■ TAKTGEFÜHL
Der klassische Athlon ist ein ausgezeichnetes Spielzeug für Übertakter. Ein Gold Finger Device ist dabei sehr nützlich.

Das KA7-100 ist eindeutig die erste Wahl für den Slot-A-Hardwarefreak. Der Front Side Bus ist auf dieser Platine in Schritten von 1 MHz übertaktbar und die Spannung auch über die Hauptplatine einzustellen. Der Knüller ist allerdings der zusätzliche UltraDMA/100-Controller, der neben dem neuen Festplatteninterface auch RAID-Funktionen bietet. Dieses Leistungsmerkmal aus der Server-Welt gestattet es, zwei Festplatten entweder in Echtzeit zu spiegeln (1:1 Kopie für Datensicherheit) oder real doppelte Geschwindigkeit durch Aufteilung des Datenstroms auf beide Platten.

Armin Lenz



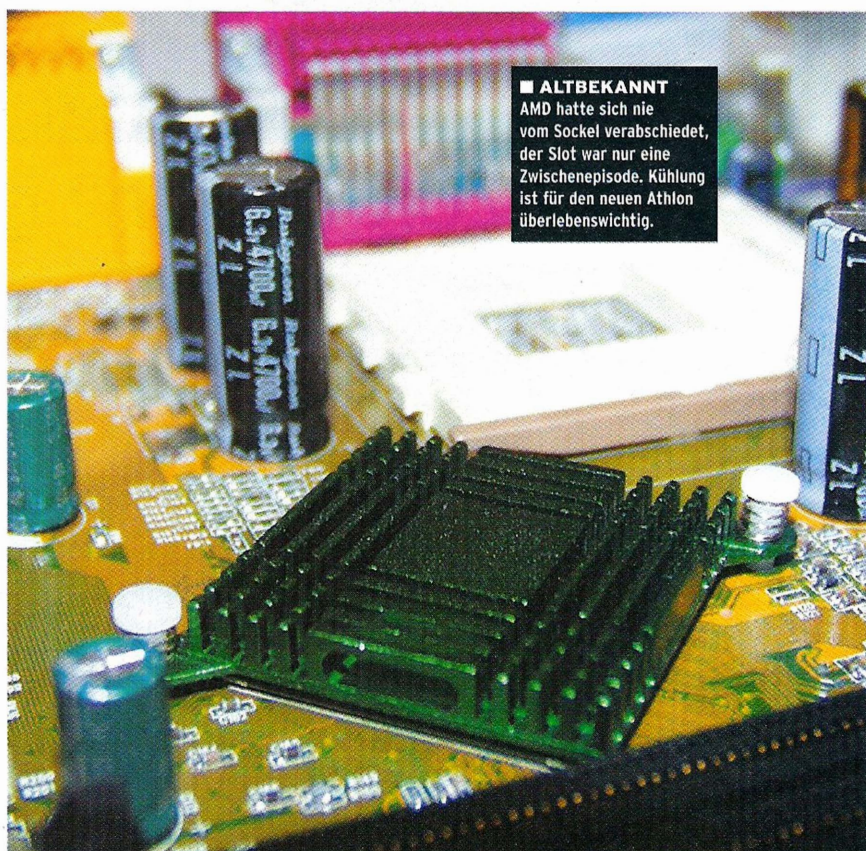
Brettspiele

Je nach Ausstattung muss man 250 bis 400 Mark für ein Slot-A-Motherboard einplanen. Das QDI, MSI und ABit-Board liefen mit einem Slot-A-Thunderbird 700 in unserem Labor stabil, wir geben darauf aber keine Garantie.

HERSTELLER	MODELL	CHIPSATZ	CPU	CPU-KONTAKT	AGP/PCI/ISA	AGP/FESTPLATTE	PREIS	TELEFON	WEB
ABit	KA7-100	VIA KX133	Athlon Classic	Slot A	1/6/(1)	4X/UDMA100	ca. 390 Mark	0031-77-3204428	www.abit.nl
ASUS	K7V	VIA KX133	Athlon Classic	Slot A	1/5/0	4X/UDMA66	ca. 300 Mark	02102-95990	www.asuscom.de
Epox	EP-7KXA	VIA KX133	Athlon Classic	Slot A	1/5/(1)	4X/UDMA66	ca. 300 Mark	09241-991740	www.elito-epox.de
MSI	K7 Pro	AMD750	Athlon Classic	Slot A	1/6/(0)	2X/UDMA66	ca. 300 Mark	069-498930	www.msi-computer.de
SOYO	SY-K7VIA	VIA KX133	Athlon Classic	Slot A	1/5/(1)	4X/UDMA66	ca. 280 Mark	0441-20910-40	www.soyo.de
QDI	KinetiZ 7A	VIA KX133	Athlon Classic	Slot A	1/5/(1)	4X/UDMA66	ca. 270 Mark	040-61135316	www.qdigrp.com

A wie Athlon

Wo Intel ist, da ist AMD nicht weit. Auch die neuen Kreationen aus Texas sind wieder in einem Sockel gelandet. Wo die Karawane hinzieht, erfahren Sie hier.



ALTBEKANNT AMD hatte sich nie vom Sockel verabschiedet, der Slot war nur eine Zwischenepisode. Kühlung ist für den neuen Athlon überlebenswichtig.

WAS IST ...?

- **SOCKEL SUPER7** Sockel der K6-Prozessor-Serie von AMD
- **DURON** Kleine, gesockelte Athlon-Version mit 64 KByte L2-Cache
- **PENTIUM 4** Ehemals bekannt als „Willamette", der Nachfolger des Pentium III

Konsequenter noch als Intel wendet AMD sich wieder vom Slot als Prozessor-Wohnung ab. Was den Aufrüster vielleicht noch ärgert, freut den Neukäufer.

Anders als Intel hatte AMD dank Sockel Super7 dieser Verbindung zwischen Hauptplatine und CPU nie den Rücken zugekehrt. Umso exotischer war die Einführung des Slot A für den originalen Athlon. Mit der Wachablösung des alten Athlon und der K6-Serie hat AMD den Slot wieder aufgegeben. Der neue Standard heißt Sockel A und trägt sowohl den neuen Athlon als auch den Duron, beide mit integriertem Cache-Speicher.

Ebenso wie bei Intels Sockel-370-Plattform finden sich auch hier die Chipsätze der Slot-Platinen wieder. Der AMD750 „Irongate" wird eher selten anzutreffen sein, die Mehrheit der Hersteller hat sich auf VIAs KT133 eingeschworen. Dieser ist ein in Details verbesserter KX133 und erbt dessen Eigenschaften wie PC133-Speicher, AGP4X und UltraDMA/66. Weitere Chipsätze werden im Laufe des Jahres von ALi, SiS und auch AMD (mit dem AMD760) folgen.

Der Vorteil des Sockel A ist die Zukunftssicherheit, die AMD verspricht. Im Gegensatz zu dem abzusehenden Untergang von Slot 1, der Ablösung des Sockel 370 mit der Verbreitung des Pentium 4 und dem sicheren Tod des Slot A sollte diese Plattform zumindest bis Ende 2001 mit schnelleren Prozessoren aufrüstbar bleiben. Dafür ist der Sockel A im Markt allerdings auch noch nicht erprobt. Es könnten also noch ein paar unangenehme Kinderkrankheiten in der ersten Generation lauern. Es wird wohl auch noch eine kleine Weile dauern, bis genügend der neuen Platinen im Handel auftauchen. Viel versprechend sind die Produkte von QDI und MSI. QDI versucht Übertaktung durch Multiplikator-Einstellungen möglich zu machen, während MSI die erste Platine in den Regalen und mittlerweile schon viel Erfahrung mit den Athlons hat. Auch ABit wird noch ein Sockel-A-Board nachreichen, das dann wieder ein Übertakter-Schmankerl zu werden verspricht.

Wie bei allen Sockel-Platinen sollte man auf eine einfache Montage des Kühlers achten und nicht an der Kühleinheit sparen, wenn einem das Leben des Chip lieb ist.

Armin Lenz



ALICE Wie im Wunderland fühlt man sich, wenn man die Leistung des Duron mit der des Celeron vergleicht. 25 Prozent mehr Dampf!

Athlon Duron

Sowohl der Duron 650 als auch der Athlon 700 sind eine gute Wahl.

TAKT	DURON	ATHLON
600 MHz	230 Mark	-
650 MHz	290 Mark	-
700 MHz	400 Mark	450 Mark
750 MHz	-	$319
800 MHz	-	$359
850 MHz	-	$507

Wer den Sockel nicht ehrt ...

Ab 280 Mark bekommt man ein Sockel-A-Mutterbrett. Das Angebot wird sich verbessern, sobald mehr Hersteller ihre Versionen in den Handel bringen. MSI kann als Erster liefern, QDI spielt vorne mit und ABit verspricht im August wieder einen Übertakter-Traum nachzuliefern.

HERSTELLER	MODELL	CHIPSATZ	CPU	CPU-KONTAKT	AGP/PCI/ISA	AGP/FESTPLATTE	PREIS	TELEFON	WEB
DFI	AK74	VIA KT133	Duron, Athlon	Sockel A	1/4/(1)	4X/UDMA66	-	06151-66820	www.dfi.com.tw
Epox	EP-8KTA	VIA KT133	Duron, Athlon	Sockel A	1/6/(1)	4X/UDMA66	ca. 330 Mark	09241-991740	www.elito-epox.de
MSI	K7T Pro	VIA KT133	Duron, Athlon	Sockel A	1/6/0	4X/UDMA66	ca. 340 Mark	069-498930	www.msi-computer.de
QDI	KinetiZ 7T	VIA KT133	Duron, Athlon	Sockel A	1/5/(1)	4X/UDMA66	ca. 280 Mark	040-61135316	www.qdigrp.com

Hobbypiloten an die Front

CH Flight Sim Yoke USB Mit dem neuen Flugknüppel werden Transatlantikflüge zum Kinderspiel.

Ein Controller für ruhige Flugsims; wer Luftactionspiele mag, kauft einen Joystick.

Den berühmten Autopiloten brauchen Sie in Flugsimulatoren nun nicht mehr, denn mit dem Flight Sim Yoke steuern Sie vom Höhenruder bis hin zur Einbau-Kaffeemaschine alles selbst. Die Installation des Flug-Lenkrads ist mit dem Anschluss an den USB-Port schnell erledigt. Auf eine Programmiersoftware wurde verzichtet. Schade, denn die könnte man bei dem großen Funktionsumfang sehr gut gebrauchen. Der Steuerknüppel ist umrahmt von insgesamt zwölf Tasten, einem Coolie-Hat und drei analogen Schubreglern. Alle Knöpfe sind trotzdem noch gut erreichbar. Durch die zwei Wippschalter (mit je zwei integrierten Feuerknöpfen) und drei Kippschalter kommt schnell Cockpit-Laune auf. Für vermögende Hardcore-Simulanten gibt es vom gleichen Hersteller noch die Pro Pedals (USB: DM 330,-/Gameport: DM 260,-). Die ermöglichen die Steuerung einer weiteren analogen Achse durch die Verschiebung der Pedale gegeneinander. Beim Steuerungsverhalten des Yoke wurde das realistische Flugerlebnis konsequent umgesetzt. Das Hauptruder spricht eher gemächlich an und die starken Rückstellkräfte des Knüppels beim Hochziehen oder Drücken der Maschine bringen ein authentisches Fluggefühl. Bei flotteren Actionspielen gerät der Flight Yoke allerdings ins Trudeln. Grundsätzlich ist er nur für Simulationen brauchbar, in denen keine schnellen Reaktionen vonnöten sind. Hobbypiloten und Actionfans, die nur drei Achsen und einen gut gängigen Bordgeschützknopf brauchen, sollten zum 40 Mark teuren SpeedLink MK27 greifen (Test 07/2000; 72%). Flugscheinanwärter bekommen für das Geld ein mächtiges Werkzeug im Kampf gegen Luftlöcher und lange Warteschleifen. *(bh)*



■ GRAUE MAUS Das kantige Design ist zwar etwas lieblos, bei der Simulation von Transatlantikflügen ist das aber eher Nebensache.

■ HERSTELLER **CH Products** ■ PREIS **Ca. DM 400,-**
■ WEBSEITE **www.profisoft.com**
■ TEL. **0541-122065**

■ AUSSTATTUNG	Gut
■ FEATURES	Gut
■ PERFORMANCE	Gut

82% WERTUNG

Das Universal-Pad

Saitek P2000 Das Allround-Werkzeug für den PC-Spieler

Das P2000 ist das Schweizer Armeemesser unter den Gamepads.

Wer einen sehr breit gestreuten Genregeschmack hat, der verfügt meist auch über einen entsprechend großen Controller-Fuhrpark. Wem es dafür an Platz oder Geld mangelt, dem bietet Saitek eine Alternative. Das P2000 besitzt mit elf Feuertasten, einem 8-Wege-Steuerkreuz, einem analogen Mini-Joystick und einer Schubkontrolle alles, was das Spielerherz begehrt. Angeschlossen wird das Pad entweder an den Gameport oder an den USB. Der zusätzliche Tilt-Modus erweitert den Funktionsumfang des P2000 um zwei weitere Achsen. Die lassen sich dann über den Neigungswinkel des Gamepads steuern. Im Praxistest mit *Need for Speed Porsche* bewährte sich besonders der Mini-Joystick. Im Tilt-Modus hat das P2000 allerdings einige Dosierungsschwierigkeiten bei der Lenkung. Unser Cross-Fahrer in *Motocross Madness 2* reagierte ab einer bestimmten Neigung einfach zu stark. Trotzdem: Das P2000 ist das Schweizer Armeemesser unter den Gamepads und besonders für Allround-Spieler zu empfehlen. Wer den Tilt-Modus nicht braucht, der greift zum günstigeren P750 (Test in PCG 03/2000; 80%). *(bh)*



■ EINER FÜR ALLE Mit dem P2000 sind Sie für fast alle Spielegenres gut ausgerüstet.

■ HERSTELLER **Saitek** ■ PREIS **DM 100,-**
■ WEBSEITE **www.saitek.de**
■ TEL. **089-546757-34**

■ AUSSTATTUNG	Sehr gut
■ FEATURES	Gut
■ PERFORMANCE	Gut

WERTUNG 83%

Blackout

USB Gamepad Batmans Bruder

Das schwarze Glänzpad kostet stolze 70 Mark und findet per USB Anschluss an Ihren PC. Sein digitales Steuerkreuz ist leicht zu bewegen, wobei die zehn Knöpfe für flotte *FIFA*-Duelle gut zu gebrauchen sind. Gegen die preisgünstige Konkurrenz hat das USB Gamepad kaum eine Chance: Microsoft verlangt für sein SideWinder-Plug&Play-Pad (Test 07/2000; 74%) 25 Märker weniger. *(bh)*



■ ABGERUTSCHT Das Colani-Batman-Design ist nichts für Schwitzhände.

■ HERSTELLER **CH Products** ■ PREIS **DM 70,-**
■ WEBSEITE **www.profisoft.com**
■ TEL. **0541-122065**

■ AUSSTATTUNG	Befriedigend
■ FEATURES	Befriedigend
■ PERFORMANCE	Befriedigend

WERTUNG 71%

Machen Sie Ihr Spiel



Entwickeln Sie Ihren eigenen Spiele-Hit und werden gefeierter Spieledesigner! Wer jetzt für PC Games, PC Games Plus mit Vollversion oder PC Games mit DVD einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön das Game Programming Starter Kit 3.0 – kostenlos!

Schluss mit der Unzufriedenheit über schlechte Spiele: Nehmen Sie die Sache selbst in die Hand und programmieren Sie einfach Ihr eigenes Spiel. Das Game Programming Starter Kit enthält alle Werkzeuge, die Sie dafür brauchen: Von Programmen wie Microsofts Programmiersprache Visual C++ 6.0, den 3D-Tools DirectX 6.0 SDK und Genesis 3D SDK über eine digitale Bücherei zu Visual C++ und DirectX bis hin zum 430 starken Buch „Game Design" mit Tipps der großen Spieledesigner bietet es alle nötigen Hilfsmittel.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm**

PC Games im Abo:

- **Pünktlich**
  Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch**
  Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag
- **Prominent**
  Europas großes PC-Spiele-Magazin



❒ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM. (DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

❒ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM. und Vollversion. (DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe; ÖS 1.435,-/Jahr)

❒ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD. (DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games, PC Games PLUS und PC Games mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„Game Programming Starter Kit 3.0" (Art.-Nr. 2031)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3PA15

Die zweite Besetzung

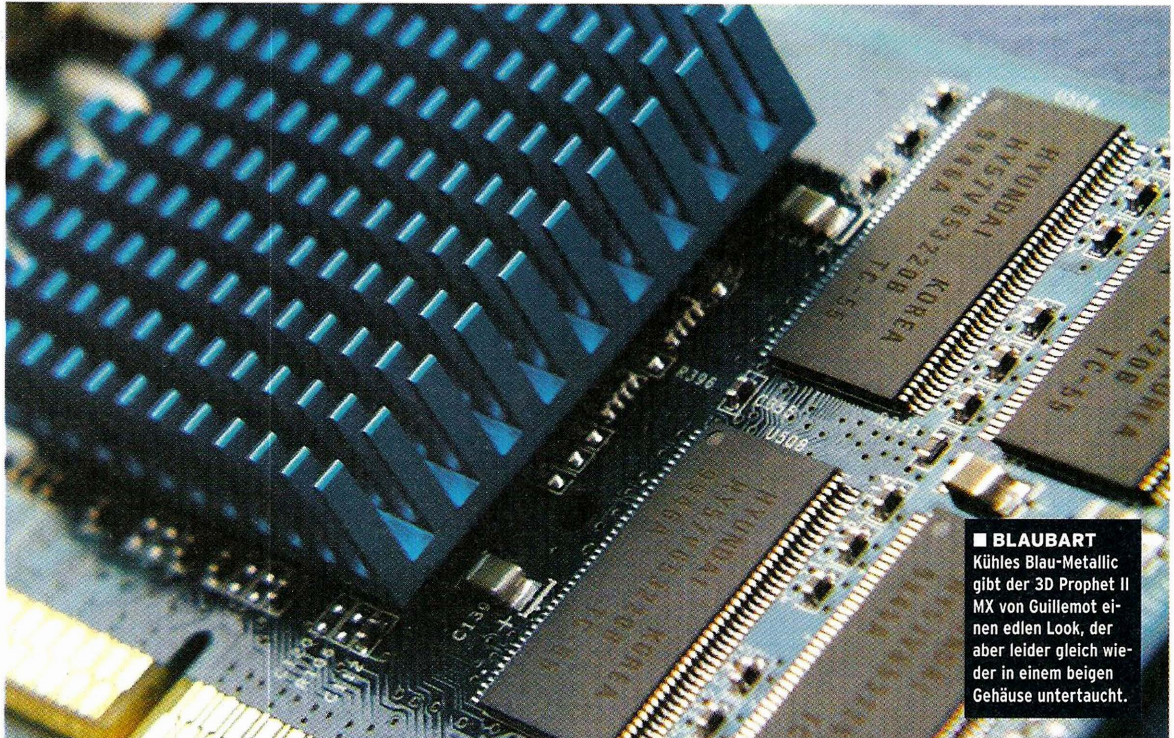
Nvidia lüftet den Vorhang für den GeForce2 MX. Was kann die abgespeckte Variante des großen GTS leisten?

FAKTEN ■ PRODUKT **GeForce2 MX** ■ KATEGORIE **Grafikchip** ■ HERSTELLER **Nvidia** ■ TERMIN **Juli 2000**

QUICKIE

GTS, MX – was steckt überhaupt hinter diesen Abkürzungen?
GTS steht für Giga Texel Shader. Der GeForce2 GTS kann mehr als eine Milliarde (= Giga) Texturpunkte pro Sekunde zeichnen. MX steht für Multitransmitters. Der GeForce MX kann zwei analoge oder digitale Monitore gleichzeitig ansteuern.

Worin liegt der Hauptunterschied zwischen GeForce2 GTS und MX?
Der GTS hat vier Render-Pipelines, die je einen doppelt texturierten Bildpunkt ausgeben können. Der MX muss mit der Hälfte auskommen, hat also lediglich zwei Pipelines. Außerdem verfügen GTS-Karten durchgängig über Speicher der Kategorie Double Data Rate, MX-Platinen vorerst nur über SDR-RAM.



■ **BLAUBART** Kühles Blau-Metallic gibt der 3D Prophet II MX von Guillemot einen edlen Look, der aber leider gleich wieder in einem beigen Gehäuse untertaucht.

Nach dem High-End-Chip GeForce2 GTS schiebt Nvidia nun die Einsteigervariante GeForce2 MX nach. Für Spieler mit schmalem Geldbeutel ergeben sich damit endlich wieder leistungsstarke Karten-Alternativen.

Außenstehende mögen angesichts der Produktpolitik von Nvidia verwundert den Kopf schütteln: Zuerst bringt man den technischen Überflieger GeForce2 GTS an den Start, der auf Grafikkarten ab 750 Mark zum Einsatz kommt. Sechs Wochen später verkündet der Star im Grafik-Business nun eine abgespeckte Chip-Variante für den Einsteigerbereich. Die etwas ungewöhnliche Reihenfolge macht jedoch mehr Sinn, als es zunächst den Anschein hat. Schließlich läuft die Produktion des GeForce256 aus und damit sind die Hersteller im Zugzwang, ein Ersatzprodukt anzubieten. Da kommt der GeForce2 MX (Codename NV11) gerade recht.

Aus welchen Zutaten ist der jüngste Chip-Neuzugang bei Nvidia gebraut? Man nehme einen GeForce2 GTS, amputiere ihm zwei Render-Pipelines und spendiere dem Ganzen eine abgespeckte Speicher-Anbindung. Schon ist der GeForce2 MX in Grundzügen fertig. Das ist das Celeron-Prinzip, angewandt auf Grafikkarten – aber wer wird sich beschweren, wenn man modernste 3D-Technik für kleines Geld bekommt?

Der Grafikchip arbeitet mit einer Frequenz von 175 MHz, liegt also zwischen GeForce256 und GeForce2

GeForce-Familie



Hier finden Sie die wichtigsten technischen Daten der kompletten GeForce-Reihe im Überblick.

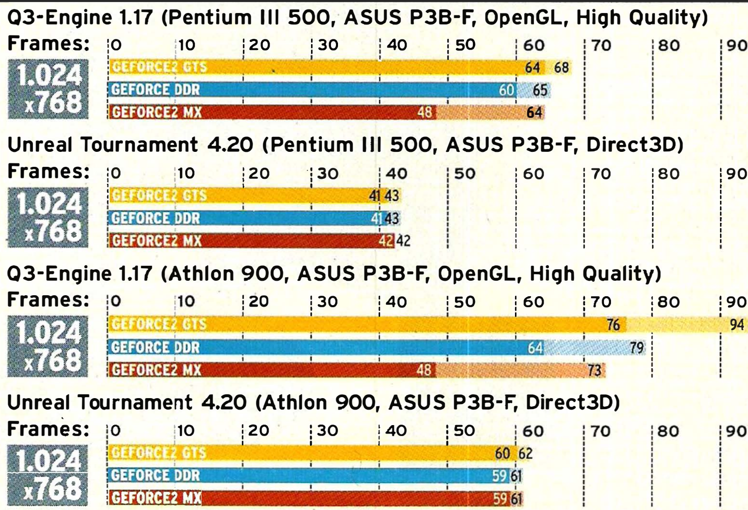
	GEFORCE256	GEFORCE2 MX	GEFORCE2 GTS
Chiptakt	120 MHz	175 MHz	200 MHz
Architektur	4 Pixel x 1 Texel	2 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel
Pixelfüllrate	480 MPixel	350 MPixel	800 MPixel
Texturfüllrate	480 MTexel	700 MTexel	1600 MTexel
Polygonrate	15 Mio.	20 Mio.	25 Mio.
Speicherart	SDR/DDR	SDR (DDR)	DDR
Speichertakt	166/300 MHz	166 MHz	333 MHz
Stromverbrauch	16 Watt	4 Watt	9 Watt
Fertigungsprozess	25 nm	18 nm	18 nm



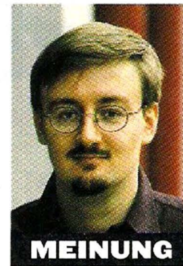
SCHALLRAUCH Bei geeignetem Kühlkörper kann der Übertaktungsfreund der MX einen Lüfter aufpflanzen, der Julie Strain bei der Reinigung ihres Planeten unterstützt.

Leistungsprobe

Der GeForce2 MX muss zeigen, ob er aus richtigem Silizium geschnitzt ist.



Wie man deutlich sieht, sind die GeForce-Kameraden auf Spielen mit der *Unreal Tournament*-Engine gleichwertig. Nur wer auf T&L-beschleunigte Ware mit der *Q3*-Engine steht, wird mit den „großen" GeForce-Karten einige Frames mehr erreichen.



MEINUNG

Leistungsfähige Hardware für jedermann

Armin Lenz

Die Zeiten sind so gut wie nie für preisbewusste Käufer. Viele Spieler möchten sich nicht jedes halbe Jahr erneut mit Haus und Hof für leistungsfähige Hardware verschulden. Sie finden in günstigen neuen Prozessoren und jetzt mit der GeForce2 MX eine schlagkräftige Kombination, die sich nicht zu verstecken braucht. Da bekommt man dann die Leistungsmerkmale der Großen mit etwas reduzierter Power für wesentlich weniger Geld. So bleibt schon mal was für ein neues Spiel oder vielleicht mehr Speicher über. Besonders Gelegenheitsspieler werden da aufatmen können, der Haussegen ist nicht in Gefahr - und wir freuen uns über jeden weiteren Leser, der den Weg zu den neuesten, coolsten Computerspielen findet.

GTS. Bei der Rechenarchitektur vertraut Nvidia auf zwei Pipelines, die pro Zyklus je einen doppelt texturierten Bildpunkt ausgeben können. Auffallend am neuen GeForce-Einsteigerchip ist sein geringer Stromverbrauch. Inkompatibilitäten mit Motherboards dürften damit endlich passee sein, außerdem finden passionierte Übertakter ein fruchtbares Feld für MHz-Versuche vor. Bei der Speicheranbindung stellt Nvidia sicher, dass der kleine GeForce2 dem großen Bruder nicht auf die Zehen tritt. Während der GeForce2 GTS durchgängig mit schnellem DDR-Speicher zusammenarbeitet, werden die ersten MX-Platinen lediglich auf langsameren SDR-SDRAM zugreifen können. Der Chip erlaubt zwar auch die Verwendung von DDR-Speicher, allerdings dann mit halbierter Busbreite, was den Nutzeffekt neutralisiert. Bemerkenswert: Die Taktfrequenz des Chips (175 MHz) liegt höher als die Standard-Frequenz des Speichers (166 MHz), die Hersteller können aber auch schnelleres RAM verbauen. In Konkurrenz mit Matrox bisher einzigartiger Dual-Head-Technologie tritt Nvidia durch die Option, zwei Monitore an eine Grafikkarte anzuschließen. Für Spieler bringt das aber eher nichts.

Erfreulich für die Besitzer von ALDI-Computern ist die Option, den neuen Chip auch in einer PCI-Variante einzusetzen. Damit können sich durch integrierte 3D-Schneckengrafik gequälte Spiele-Freunde ans Aufrüst-Ufer retten. Die Preisgestaltung der MX ist ausgesprochen budgetfreundlich. Zwischen 340 und 400 Mark muss man für eine der neuen Karten beim Verkaufsstart anlegen. Diese Preispolitik wird sicher Konkurrenten wie dem Kyro oder der noch immer nicht verfügbaren Voodoo4 schwer zu schaffen machen.

Die Leistung der von uns getesteten Guillemot 3D Prophet II MX liegt im Spiele-Alltag etwas unter der einer GeForce DDR. Das gilt allerdings nur für hohe Auflösungen und 32 Bit Farbtiefe. Wer sich bei schnellen Spielen noch mit 16 Bit oder 800x600 Bildpunkten anfreunden kann, bekommt hier Gleichwertiges geboten, ohne aus der Brieftasche zu bluten. Anti-Aliasing sollte man sich aber unbedingt verkneifen. Die MX ist eine ideale Komponente in taschengeldfreundlichen Rechnern, besonders in Verbindung mit einem der neuen AMD-Duron-Prozessoren. Auch Gelegenheitsspieler können hier beutelschonend zugreifen.

Freuen können sich die zukünftigen Käufer von Komplettrechnern, auch in solchen Maschinen wird man die MX zunehmend als Ablösung der bisher beliebten TNT2-M64-Generation antreffen - und das ist auch gut so. Nachrüstwillige mit schwächeren Prozessoren können sich die GeForce2 MX ebenfalls einmal ansehen, sie hat oft mehr Füllrate zur Verfügung, als CPUs unter 600 MHz verbraten können.

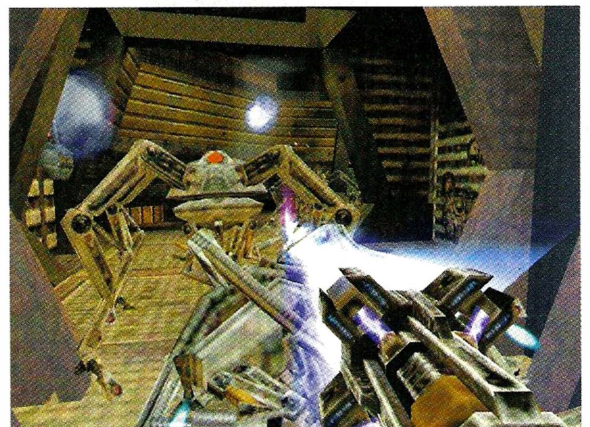
Warum sich ohne Not verschulden, besonders wenn man ohnehin nur einen 15-Zoll-Monitor sein Eigen nennt?

Thilo Bayer/Armin Lenz

Marktübersicht

Gleich vier Anbieter sind vom Start an dabei, das spricht für die wachsende Bedeutung von Nvidia. Die Guillemot-Karte hat den höchsten Speichertakt.

Produktname	3D Prophet II MX	AGP-V7100	WinFast GeForce2 MX	Gladiac MX
Hersteller	Guillemot	Asus	Leadtek	Elsa
Info-Telefon	0211-338000	02102-95990	-	0241-6065112
Webseite	www.guillemot.de	www.asuscom.de	www.leadtek.com	www.elsa.de
Preis	DM 340,-	DM 330,-	DM 340,-	DM 399,-
Garantie	3 Jahre	3 Jahre	2 Jahre	6 Jahre
Software	DVD-Player	DVD-Player, Soldier of Fortune	DVD-Player	DVD-Player
TV-Ausgang	Optional	Optional	Optional	Nein
Dual-Monitor	Spezielle Kartenversion	Spezielle Kartenversion	Nein	Nein
Chiptakt	175 MHz	175 MHz	175 MHz	175 MHz
Speicher	32 MB SDRAM	32 MB SDRAM	32 MB SDRAM	32 MB SDRAM
Speichertakt	183 MHz	166 MHz	166 MHz	166 MHz



GUT IN SCHUSS Star Trek: Voyager - Elite Force basiert auf der Q3-Engine und läuft deshalb auf dem GeForce-Abkömmling besonders gut.

Das Auge hört mit

Altec ATP3: Spaciges Design, gekoppelt mit guter Klangqualität

42 Watt lassen das zierliche System ordentlich aufschreien.

Schon das Auspacken macht hier Spaß. Der Subwoofer ist nicht der standardisierte, schwarze Würfel, sondern mit Zierleisten und Abdeckungen versehen. Das bringt zwar prinzipiell nichts bei der Klangqualität, schadet ihr aber auch nicht und sieht auf alle Fälle besser aus. Auch bei den Satelliten wurde viel Wert auf ansprechendes Design gelegt. Rank und schlank recken sie sich auf dem Schreibtisch und lassen edles Ambiente aufkommen. Wer sich die gut aussehenden Boxen allerdings näher betrachtet, merkt schnell, dass das ansprechende Design nur Mittel zum Zweck ist. Der Mitteltöner wurde in den Fuß eingebaut und reflektiert so die Schallwellen an der Arbeitsplatte, auf der er steht. Der erzeugte Effekt gaukelt uns einen größeren Resonanzkörper vor und wir bekommen ein angenehm ausgeglichenes Klangbild. Auch sonst überzeugt das System durch guten Sound. Der angesprochene Mitteltöner und die dazugehörigen Hochtöner lösen sauber auf und der Subwoofer liefert einen satten Bass, ohne zu dominant durch die Klangwelt zu dröhnen. Laut genug ist die Kombination auch: insgesamt 42 Watt Leistung werden auf die einzelnen Komponenten verteilt. Einfach bedienen lässt sich die Anlage über die Steuereinheit am rechten Satelliten. Lautstärke, Höhen und Bass sind regelbar. Ein Standardmanko bei Altec Lansing ist das Fehlen einer Kopfhörerbuchse, somit bleibt uns der Weg unter den Schreibtisch leider nicht erspart. 199 Mark kostet das System und bietet viel Leistung und Qualität zu einem annehmbaren Preis. Wer sich in dieser Preiskategorie ein neues Soundsystem zulegen möchte, sollte eher zu dieser guten Stereoversion greifen, als zu einer billigen Surroundvariante. *(bh)*



■ ÜBERSICHT Alle Kabel und Buchsen sind farblich markiert und erleichtern somit den Aufbau.

■ HERSTELLER Altec ■ PREIS DM 199,-
■ WEBSEITE www.altecmm.com
■ TEL.: -

■ AUSSTATTUNG	Gut
■ FEATURES	Gut
■ PERFORMANCE	Gut

80% WERTUNG

Virtuelle Klangwelten

ATX-5820: Ein Stereosystem versucht sich am Raumklang.



■ MASSIG Für den riesigen Subwoofer müssen Sie wohl anbauen.

Nehmen wir das Resümee mal vorweg. Dieser virtuell emulierte 3D-Sound aus zwei Boxen und einem Subwoofer klingt zwar irgendwie anders als Stereosound, hat aber absolut gar nichts mit dem Glanggefühl von Surroundsound zu tun. Das Ganze klingt eher nach einem übermächtigen Halleffekt und der mächtige Subwoofer, der den Großteil an Arbeit für diesen Modus verrichtet, schafft nur einen räumlichen Klangbrei. Richtungen sind nicht mehr wahrnehmbar und einzelne Effekte werden vom klanglichen Chaos verschluckt. Natürlich ist diese Option abschaltbar. Der Rest, der dann vom 400 Mark teuren System mit 70 Watt effektiver Leistung überbleibt, kann mit viel Basspower aufwarten, hat aber Defizite bei der Klangauflösung. Im Vergleich zum Subwoofer können die Boxen durch sparsamen Platzverbrauch glänzen. Sie können per mitgelieferter Halterung seitlich am Monitor angebracht werden. *(bh)*

■ HERSTELLER Labtec ■ PREIS DM 400,-
■ WEBSEITE www.labtec.com
■ TEL. 0811-997130

■ AUSSTATTUNG	Gut
■ FEATURES	Gut
■ PERFORMANCE	Gut

WERTUNG **78%**

Zwitter

SL-8700: Head Phones

Nur 30 Mark kostet die Kombination von InterAct aus Mikrofon und Kopfhörern. Für den günstigen Preis gibt es dafür beides in solider Qualität. Der Sound klingt rund, hat aber Probleme, wenn es laut und hoch wird. Die Aufnahmequalität des Mikros reicht zwar für den Alltag, wird aber Klangvirtuosen nicht begeistern. Ein weiteres Problem ist der am Hinterkopf anliegende Bügel: Er ist zu eng und verursachte beim Dauertest Kopfschmerzen. *(bh)*

■ ANGEPASST Das Mikro ist drehbar gelagert und passt sich der Gesichtsform an.



■ HERSTELLER InterAct ■ PREIS DM 30,-
■ WEBSEITE www.interact-europe.de
■ TEL. 04287-1251-33

■ AUSSTATTUNG	Befriedigend
■ FEATURES	Gut
■ PERFORMANCE	Befriedigend

WERTUNG **65%**

Star Trek: Voyager – Elite Force



Ego-Action im Delta-Quadranten: Tuvoks Schar schießt und ballert.

Begleiten Sie die Crew der Voyager auf ihrem Weg nach Hause. Als Teil einer Sondereinheit sollen Sie besonders heikle Aufgaben – meist unbemerkt, wenn nötig, mit Gewalt – lösen. Die Demo führt Sie ins Innere eines der legendären Borg-Würfel.

Wie in jedem Ego-Shooter geht es hier vorrangig darum, schnelle Reflexe zu beweisen, immer in Bewegung zu bleiben und gezielt zu schießen. Solange Sie keinen Borg von sich aus angreifen, werden Sie in Ruhe gelassen. Nutzen Sie das möglichst lange aus.

Spielsteuerung:



Taste	Aktion
	Blickrichtung
	Schießen
	Bewegen
	Bücken
	Springen
	Waffenmenü

■ Benötigt: **Pentium II 233, 64 MB RAM**
■ Empfohlen: **Pentium III 500, 128 MB RAM**
■ 3D-Unterstützung: **D3D, OpenGL**

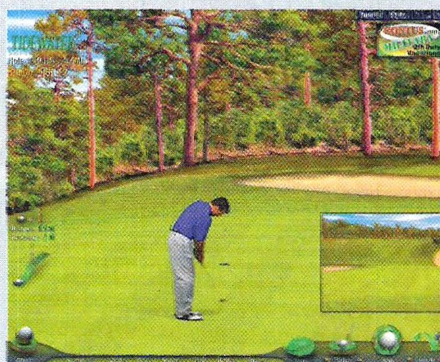
Frontschweine



Spielsteuerung:
Die Schweine werden vollständig per Maus geschlachtet.

■ Benötigt: **Pentium 133, 32 MB RAM**
■ Empfohlen: **Pentium II 300, 64 MB RAM**
■ 3D-Unterstützung: **Nein**

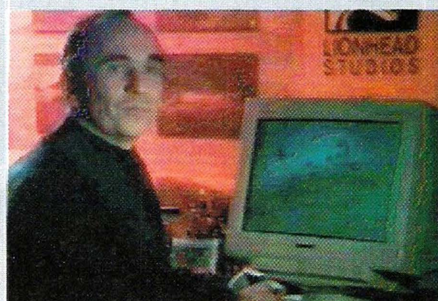
AboutGolf.com World Tours



Spielsteuerung:
Mehr als die Maus ist zum Putten nicht nötig.

■ Benötigt: **Pentium 200, 64 MB RAM**
■ Empfohlen: **Pentium II 400, 128 MB RAM**
■ 3D-Unterstützung: **Nein (Software)**

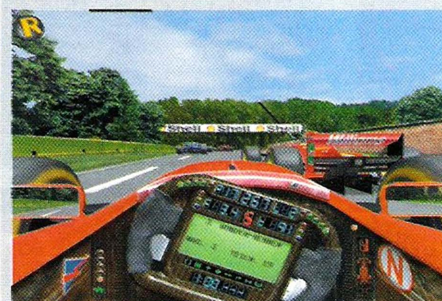
Black & White (Video)



KONTRASTGESPRÄCH Meister Molyneux erläutert verständlich den Sinn von Black & White.

Molyneux persönlich kommentiert sein Baby in aller Ausführlichkeit. Er enthüllt alles, was Sie schon immer über das „Spiel der Spiele" wissen wollten, aber nie verstanden haben: Spielsinn, Steuerung, Grafik, Story – jetzt wird nix mehr verschwiegen.

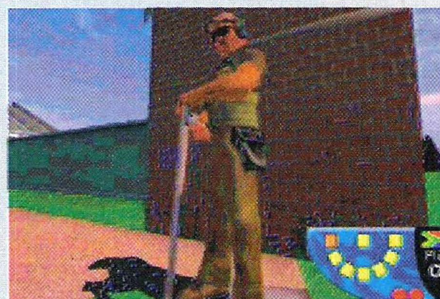
Grand Prix 3 (Video)



HEISSE KURVEN Jagen Sie auf dem Rücksitz von Michael Schumacher um die gefährlichsten Rundkurse.

Rennfreunde kriegen schwitzige Hände: Im Video zeigen wir auf Kursen in England, Brasilien, Österreich, Deutschland, Kanada und Australien chaotische Startsituationen, enge Kurvenfahrten, verschiedene Wagen, deren qualmende Reifen und Regenschauer.

Sydney 2000 (Video)

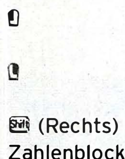


OLYMPISCHER GEDANKE Dabei sein ist alles – auch bei unserer Videoreportage übers Eidos-Spiel.

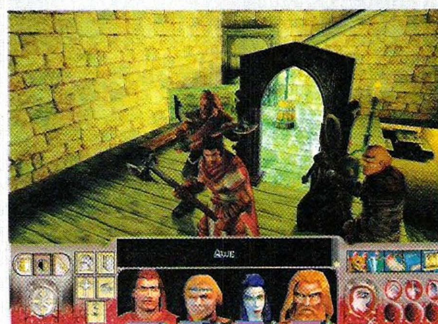
Die echte Olympiade rückt wieder näher: Vor Schweiß triefende 100-Meter-Läufer, Kanufahrer in Fluten, starke Männer beim Stemmen, chinesische Mannsschwimmerinnen und die offenen Münder von Hammerwerfern – das sind Bilder, auf die man sich freut. Die digitalen haben wir jetzt schon.

Vampire: Die Maskerade

Spielsteuerung:



Taste	Aktion
	Laufen/Benutzen/ Attacke/Sprechen
	Aktiven Zauber sprechen
(Rechts)	Schlagvariante
Zahlenblock	Kamerasteuerung



Abenteuerromanze im Nachtreich: Nihilistics Action-Rollenspiel glänzt mit opulenter 3D-Grafik.

Aus den vier Schauplätzen im Spiel – Prag, Wien, London und New York – wurde für die Demo die österreichische Metropole gewählt. Ihr Ziel ist es, sich aus dem Kerker einer Teutonenburg an die frische Luft durchzuschlagen. Tipps: Positionieren Sie Ihre Mannschaft an engen Stellen, lassen Sie einen Mitstreiter vorgehen, um die Gegner im Gänsemarsch anzulocken, und hauen Sie im Team drauf. Um die Truppe aufzusplitten, müssen Sie die grünen Punkte neben den Charakterporträts anklicken. Äußerst effektiv: der Alternativschlag.

■ Benötigt: **Pentium II 300, 64 MB RAM**
■ Empfohlen: **Pentium III 500, 128 MB RAM**
■ 3D-Unterstützung: **D3D, Glide, OpenGL**

Kiss: Psycho Circus



Feinden gibt man ein Pferdeküsschen - oder zwei - oder drei.

Kiss rockt auch in der Demo: Sekündlich hetzen geifernde Höllenhunde, Mutanten oder übergewichtige Clowns auf Sie zu, um sich einen persönlichen Satz heiße Ohren abzuholen. Zweierduelle stehen im Hintergrund, meist wird - fast in *Diablo*-typischer Manier - großflächig gemäht. Entsprechend werden Ihnen hier nicht mal extreme Zielgenauigkeit und leise Sohlen abverlangt, sondern vielmehr schnelle Drehungen, starke Nerven und die pure Lust am Querfeldeinballern. Die vorliegende Probeversion umfasst fünf vollständige Levels aus dem Vollpreisprogramm, durch die Sie sich mit vier verschiedenen Charakteren auf fünf Schwierigkeitsgraden eine Schneise schießen können. Level 1 und 2 sind auf Einsteiger zugeschnitten, danach steigt der Anspruch spürbar.

Spielsteuerung:
Maus und Tastatur (frei konfigurierbar)

- Benötigt: **Pentium II 266, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 400, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D (benötigt)**

Hitman (Video)



COOLNESSFAKTOR **Die großen Kinohelden von heute sind böse bis ins Mark - der Hitman auch.**

Ein Auftragskiller geht sorgfältig vor: Er plant lange, verwischt Spuren und wird im Idealfall von niemandem entdeckt. Wenn doch, ist bleihaltige Action angesagt! Die hier gezeigten Spielsequenzen lassen auf Adrenalinschübe im Sekundentakt hoffen.

Diablo 2: Der D-Day (Video)



IN TEUFELS KÜCHE **Wie Diablo 2 beim Verkaufsstart für Furore sorgte, hat Petra Maueröder ergründet.**

Petra Maueröder vor Ort: Was rund um den Erstverkaufstag des Megasellers geschah. In Bildern festgehalten haben wir Interviews mit Hamsterkäufern, überladene Paletten und heißlaufende Pressmaschinen.

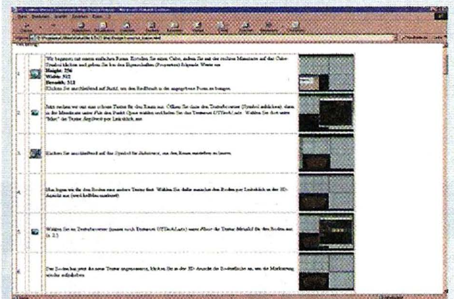
Blade (Video)



SCHNITTIG **Wenn Zombies auf Bodybuilder treffen, wird selten Tee getrunken. Meist fliegen die Fetzen.**

Im Mittelalter tritt ein muskelbepackter Held in spektakulärem 3D gegen untote Horden an. Steigen Sie mit uns ab in stickige Kellergewölbe und schauen Sie zu, wenn Gut und Böse in dramatischen Schwertkämpfen aufeinander prallen.

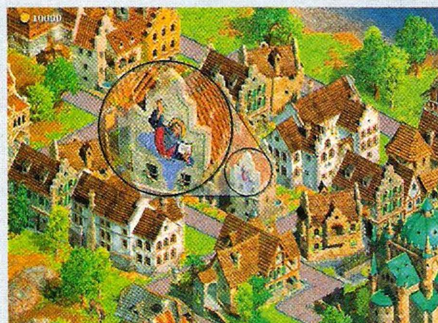
UT: Map-Design



MITMACHPROJEKT **Wir nehmen Sie an der Hand und leisten Kartenbauhilfe per Unreal Tournament-Editor.**

Georg Valtin zeigt Schritt für Schritt, wie man für das Ballerturnier eigene Karten erstellt. Was Sie dafür brauchen? Den aktuellsten Patch fürs Hauptprogramm, einen Webbrowser und etwas Zeit. Den Rest besorgen unsere einsteigerfreundlichen Anleitungen.

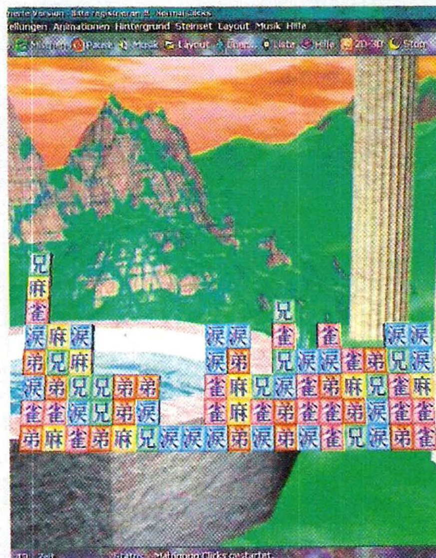
Anno 1503 (Video)



ERFOLG PROGRAMMIERT **Stetig sickern mehr Infos zum potenziellen Aufbausuperhit durch.**

Schaffe, schaffe, Häusle baue: *Anno 1503* mausert sich von Monat zu Monat. Diesmal präsentieren wir Eindrücke von wuselnden Stadtbewohnern, friedlich hackenden Holzfällern und rotierenden Windmühlen.

Kyodai



Muse und Meditation bei einem fernöstlichen Klassiker.

Kyodai ist eine Interpretation des klassischen Denk- und Konzentrationsspieles *Mah Jongg*. Das Spielprinzip: Auf dem Spielbrett liegen aufeinander gestapelte Steine mit verschiedenen Symbolen. Der Spieler muss paarweise Steine mit gleichem Symbol finden und kann diese dann vom Spielbrett abziehen. Die Steine dürfen jedoch nicht von Steinen mit anderen Symbolen blockiert werden. Hilfreich ist die Anzeige der Anzahl noch möglicher Spielzüge. Für Abwechslung sorgen verschiedene Spielvarianten mit leicht abgeänderten Regeln. Ein Spiel für Activisions *Shanghai*-Anhänger.

Spielsteuerung: Maus

- Benötigt: **Pentium II 300, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 300, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D, OpenGL**

Tipps & Tricks

Seite 149

Tage, Nächte und Wochenenden – Hunderte von Spielstunden waren nötig, um Diablo 2 auch die letzten Geheimnisse abzuringen. Das Ergebnis unserer Abenteuer: satte 30 Seiten Tipps, Tabellen und Komplettlösung.

Tipps & Tricks

Kurztipps

■ **DIABLO 2**
Egal, ob im Einzelspiel oder im Battle.net: Mit unseren 30 Seiten zu Diablo 2 kommen Sie weiter.

Tipps-&-Tricks-Index

Sie suchen die Komplettlösung oder Tipps zu einem älteren Spiel? Kein Problem: In unserem Index werden Sie fündig.

Titel	Art des Tipps	PC-Games-Ausgabe
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Anstoss 2 Gold	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Anstoss 3	Allgemeine Spieletipps	4/2000, 5/2000
Bundesliga Stars	Allgemeine Spieletipps	10/99
Catan – Die erste Insel	Allgemeine Spieletipps	12/99
Civilization: Call to Power	Allgemeine Spieletipps	7/99
Command & Conquer 3: Feuersturm	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Komplettlösung	10/99, 11/99
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	6/99
Daikatana	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Dark Project 2 – The Metal Age	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Dark Reign 2	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Der Verkehrsgigant	Allgemeine Spieletipps	5/2000
Deus Ex	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Diablo 2	Komplettlösung	8/2000, 9/2000
Die Siedler 3 – Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Spieletipps	12/99
Die Sims	Allgemeine Spieletipps	4/2000, 5/2000
Die Völker	Komplettlösung	7/99, 8/99
Discworld Noir	Komplettlösung	8/99
Drakan	Komplettlösung	11/99
Driver	Allgemeine Spieletipps	11/99
Dungeon Keeper 2	Allgemeine Spieletipps	8/99, 9/99, 10/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99 bis 2/2000
Euro 2000	Allgemeine Spieletipps	7/2000
F1 2000	Allgemeine Spieletipps	6/2000
FIFA 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
Freespace 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Ground Control	Allgemeine Spieletipps	8/2000
GTA 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
GTA London	Komplettlösung	7/99
Half-Life	Komplettlösung	4/99
Half-Life: Opposing Force	Komplettlösung	3/2000
Hidden & Dangerous	Allgemeine Spieletipps	10/99
Homeworld	Komplettlösung	12/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	2/2000
Jagged Alliance 2	Allgemeine Spieletipps	7/99, 8/99
Kurt	Allgemeine Spieletipps	4/99
Lands of Lore 3	Komplettlösung	6/99
MDK 2	Komplettlösung	8/2000
Messiah	Komplettlösung	7/2000
Need for Speed 4	Komplettlösung	9/99
Need for Speed: Porsche	Allgemeine Spieletipps	6/2000
Need for Speed: Porsche	Streckenkarten	7/2000
NHL 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
Nox	Komplettlösung	4/2000
Outcast	Komplettlösung	9/99
Pharao	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Pizza Syndicate	Allgemeine Spieletipps	5/99
Planescape Torment	Allgemeine Spieletipps	4/2000
Quake 3 Arena	Allgemeine Spieletipps	9/99
Quest for Glory 5	Komplettlösung	4/99
Rogue Spear	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Spieletipps	5/99, 6/99
Rückkehr nach Krondor	Komplettlösung	5/99
Shadowman	Komplettlösung	11/99, 10/99
Siedler 3 (Mission-CD)	Komplettlösung	5/99, 6/99, 7/99
SimCity 3000: Deutschland	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Silver	Komplettlösung	7/99
Starlancer	Komplettlösung	7/2000
Star Trek Armada	Allgemeine Spieletipps	7/2000
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Spieletipps	9/99
Superbike World Championship	Allgemeine Spieletipps	5/99
SWAT 3: Close Quarter Battles	Allgemeine Spieletipps	3/2000
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000, 3/2000
Vampire: Die Maskerade	Allgemeine Spieletipps	8/2000, 9/2000
Wheel of Time	Allgemeine Spieletipps	2/2000
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	10/99

Einsendehinweise

Sie wollen einen Tipp oder Cheat an uns schicken? Gerne – damit alles glatt läuft, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise.

DAS WICHTIGSTE: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztipps zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb! Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert – falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbst gebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tipps & Tricks auch als E-Mail einsenden?
Ja, das ist natürlich möglich. Schicken Sie Ihre Tipps an: tipps@pcgames.de (Adresse und Bankverbindung nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps-&-Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tipps-&-Tricks-Index gelesen, dass in PC Games Augabe X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

Was muss ich beim Einsenden beachten?
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

TIPPS EINSENDEN AN:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Oder per E-Mail an:
tipps@pcgames.de

Diablo 2 Allgemeine Spieletipps

Insgesamt 30 Seiten Tipps und Tricks zu Diablo 2. Den Auftakt machen die allgemeinen Tipps.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Blizzard** ■ VERTRIEB **Havas Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

D

Große Spiele verlangen nach ausführlichen Lösungen. Erstmals in der Geschichte der PC Games widmen wir fast den gesamten Tipps-&-Tricks-Teil einem einzigen Spiel: Diablo 2.



DICKES FELL Nahkämpfer müssen den Feinden naturgemäß dicht auf die Pelle rücken. Dann sind die besten Waffen und Rüstungen gerade gut genug, um das Überleben zu sichern.

Grundlagen

Mittels Wegpunkten von Akt zu Akt

Sie sind nicht auf die Hilfe von NPCs angewiesen, wenn Sie in bereits besuchte Akte zurückkehren wollen. Von jedem Wegpunkt aus können Sie jeden anderen erreichen – sei es im selben oder in einem anderen Akt.

Gehen und Rennen

Trotz der Wegpunkte sind die Entfernungen in der *Diablo 2*-Welt sehr groß. Wechseln Sie die Voreinstellung von Gehen zu Rennen (Hotkey R). Sie finden genügend Ausdauer-Elixiere, um Ihre Ausdauer im Bedarfsfall wiederherzustellen. Ausdauer-Elixiere gehören ins Inventar – im Gürtel nehmen sie den Heil- und Manatränken nur den knappen Platz weg. Es gibt magische Gegenstände, die Ihre Ausdauer und/oder Geh- und Renngeschwindigkeit verbessern. Insbesondere manche Stiefel besitzen diese Eigenschaft. Barbar (Erhöhte Ausdauer, Passiv, Level 12 und Mehr Tempo, Passiv, Level 24) und Paladin (Gedeihen, Defensive Aura, Level 18) besitzen darüber hinaus Fertigkeiten, die den gleichen Effekt haben.

Verwundbarkeit beim Rennen

Wenn Sie allerdings versuchen, durch dichte Monsterhorden hindurchzusprinten, ist Ihr Held Angriffen nahezu schutzlos ausgeliefert. Jeder Gegner kann ihn beim Rennen mit 95%iger Wahrscheinlichkeit treffen – wenn er nicht wegen einer extrem langsamen Angriffsbewegung danebenschlägt. Im Zweifelsfall ist es aber besser, diesen Nachteil in Kauf zu nehmen, als sich von Gegnern umzingeln zu lassen.

Nahkampf

Die eben angesprochene 95%ige Trefferwahrscheinlichkeit ist ein Maximalwert für alle mit Waffen ausgetragenen Kämpfe. D. h. auch wenn Sie eine sehr hohe Trefferwahrscheinlichkeit besitzen und Ihr Ziel eine sehr schwache Verteidigung hat, wird im Mittel jeder 20. Schlag danebengehen. Schaden, Reichweite und Geschwindigkeit einer Nahkampfwaffe hängen von der jeweiligen Waffen-Kategorie ab. Oftmals können schwere Zweihänder nur sehr langsam geführt werden, so dass eine schnelle einhändige Waffe mit deutlich weniger Schadenspotenzial zusammen mit einem Schild die bessere Wahl ist.

Geschwindigkeiten von Waffen

Zu jeder Waffe wird die Angriffsgeschwindigkeit angezeigt. Diese kann für ein und dieselbe Waffe unterschiedlich für zwei Charakterklassen sein. So kann etwa ein Bogen mit hoher Angriffsgeschwindigkeit für die Amazone ein Bogen mit normaler Angriffsgeschwindigkeit für andere Charaktere sein.

Verteidigung mit Schild

Jeder Schild besitzt einen Wert, der die Chance für ein erfolgreiches Blocken angibt. Damit ist die Chance bezeichnet, dass ein Angriff auf Ihren Helden ohne Ihr Zutun ins Leere geht. Das gilt auch, wenn Sie von der Seite oder von hinten angegriffen wer-



POINT OF NO RETURN Über das Wegpunkte-Menü lässt sich jeder Ort im Spiel bequem anwählen.



SIEBENMEILENSTIEFEL Diese magischen Stiefel verbessern Ihr Sprintvermögen deutlich.

den. Dieser Wert ist allerdings charakterabhängig, so dass derselbe Schild unterschiedlich wirken kann: Der Paladin profitiert voll von der Chance zum Blocken, bei Amazone und Barbar ist der Wert 5% und bei Zauberin und Totenbeschwörer 10% geringer. Die passiven Fertigkeiten Ausweichen (Level 6), Meiden (Level 12) und Entrinnen (Level 24) der Amazone besitzen ähnliche Effekte, ohne dass ein Schild getragen werden muss. Der Paladin kann weitere Fertigkeiten im Umgang mit Schilden lernen. Jeder Schild besitzt daher ein Attribut Schlag-Schaden, das nur für einen Paladin sichtbar ist.

Verteidigung ohne Schild

Kann ein Angriff nicht durch den Schild abgewehrt werden, wird aus Ihrem Verteidigungswert und der Trefferwahrscheinlichkeit des Gegners berechnet, ob der Angreifer trifft. Wenn ja, erleiden Sie den vollen Schaden.

Der Kampf mit Wurfwaffen

Alle Wurfwaffen können auch im Nahkampf eingesetzt werden. Bevor Ihr Vorrat zur Neige geht (achten Sie auf die Anzeige am rechten Bildrand), wechseln Sie dazu in einen Nahkampfangriff. Sie erzielen so zwar geringeren Schaden, besser als der Kampf mit blanker Faust ist es aber allemal. Zumindest müssen Sie sich dann keine Gedanken über die Reparatur machen, da Wurfwaffen (genauso wie Bögen und Armbrüste) unbegrenzte Haltbarkeit besitzen.

Elementarzauber, Immunitäten und Resistenzen

Zuerst die gute Nachricht: Es gibt keine Monster, die gegen einen der Elementarzauber immun sind – allerdings können Boss-Gegner auch mit den stärksten Kältezaubern nicht eingefroren, sondern nur verlangsamt werden. Die schlechte Nachricht ist, dass gerade diese Gegner zum Teil sehr hohe Resistenzen besitzen. Alle Charaktere können sich gegen Elementarzauber durch Gegenstände schützen, die sie zu einem gewissen Grade resistent machen. Paladin (Widerstand gegen Feuer, Kälte, Blitz sowie Errettung, Defensive Auras, Level 1, 6, 12 sowie 30) und Barbar (Natürlicher Widerstand, Passiv, Level 30) können ihre Widerstandsfähigkeit zusätzlich verbessern. Anders als der Verteidigungswert bei physischen Angriffen reduzieren Resistenzen den Schaden von Magieangriffen um den angegebenen Prozentbetrag. Gegen Giftangriffe sind darüber hinaus Gegenstände sehr nützlich, die die Zeit der Vergiftung verkürzen (vgl. auch die Reinigen-Aura des Paladin). Gegen Kältezauber wirken magische Gegenstände am besten, die ein Einfrieren vollständig verhindern.

Welche Ausrüstung ist die beste?

Die beste Ausrüstung gibt es nicht. Um aber das Beste aus gefundenen Gegenständen zu machen bzw. die richtigen zu kaufen oder zu tauschen, sollten Sie folgende Regeln beherzigen:

Ein gute Rüstung

(1) Die Rüstung muss einen möglichst hohen Verteidigungswert haben.

Ein großer Schild

(2) Der Schild – wenn Sie denn einen tragen – sollte eine hohe Chance besitzen, dass ein Angriff geblockt wird.

Eine scharfe Waffe

(3) Die Waffe muss viel Schaden anrichten können und eine hohe Trefferwahrscheinlichkeit garantieren, wobei Sie im Zweifelsfall eher auf eine hohe Trefferwahrscheinlichkeit als auf einen hohen Schadenswert setzen sollten. In späteren Akten sind solche Waffen von großem Vorteil, die Gegner einfrieren bzw. verlangsamen können. Denselben Effekt kann man aber auch mit anderen Gegenständen (z. B. Ringe oder Amulette) erzielen. Für magiebegabte



SCHLEUDERKURS Der Barbar kann durch seine Fertigkeit Wurfbeherrschung ein Meister im Umgang mit Wurfwaffen werden. Aber auch die anderen Charaktere beherrschen diese Fähigkeit.



ABGEBLOCKT Nur wer die nötige Stärke besitzt, kann auch diesen hohen Schild tragen. Für Paladine und Barbaren ist das kein Problem, die schwächeren Charaktere haben es da schon schwerer.



VERFLUCHT Flüche zählen zu den magischen Angriffen, Sie können sich dagegen aber nicht durch Resistenzen schützen. Einzig die Reinigen-Aura des Paladin kann deren Dauer verkürzen.

Charaktere sind solche Waffen meist von größerem Nutzen, die Fertigkeiten erhöhen.

Ein verzierter Helm

(4) Ein gesockelter Helm bietet eine gute Möglichkeit, Leben und Mana zu vergrößern. Immer vorausgesetzt, dass Sie die passenden Edelsteine finden.

Wichtige Accessoires

(5) Schuhe, Handschuhe, Gürtel, Ringe und Amulette sollten Sie danach auswählen, dass sie Ihnen zusätzliche Vorteile verschaffen: verbesserte Fertigkeiten, Resistenzen gegen Elementarzauber, Zuwachs an Lebensenergie und Mana, verbesserte Attributwerte, verbesserte Angriffswerte etc.

Handel und Reparatur

Kaufleute zahlen immer nur höchstens 30% des Verkaufspreises, wenn sie einen Gegenstand von Ihrem Helden ankaufen. Der Preis ist bei allen Händlern einer Stadt und für alle Akte gleich (vgl. aber den Abschnitt Maximalpreise) und hängt vom Zustand des Gegenstands ab. Schon ab einem Wert von etwa 50 Goldstücken lohnt sich daher immer eine Reparatur vor dem Verkauf. Beim Verkauf eines gesockelten Gegenstandes werden eingesetzte Edelsteine nur mit einem Bruchteil ihres Verkaufswertes berücksichtigt. Wenn Sie also überhaupt Edelsteine verkaufen wollen, dann nur einzeln. Wie Sie überzählige Edelsteine besser nutzen, verraten wir Ihnen im Abschnitt über den Horadrim-Würfel. Der in *Diablo 1* beliebte Trick, potenziell gute und teure magische Ausrüstung vor der Identifizierung billig zu reparieren, funktioniert leider nicht mehr. Rüstungen bringen beim Verkauf wesentlich mehr ein als Waffen. Wenn Sie beim Durchstöbern der Dungeons mal wieder mit einem vollen Inventar zu kämpfen haben, aber nicht ständig in die Stadt zurückkehren wollen, sollten Sie sich auf das Aufsammeln von Rüstungen konzentrieren.

Maximalpreise

Bei normaler Schwierigkeitsstufe können Sie einen Gegenstand in Akt I für maximal 5.000 Goldstücke verkaufen, in Akt II für 10.000, in Akt III für 15.000 und in Akt IV für 20.000. In den Schwierigkeitsstufen Albtraum und Hölle beträgt der Verkaufswert in allen Akten maximal 25.000 Goldstücke.

Der Tod fordert seinen Tribut

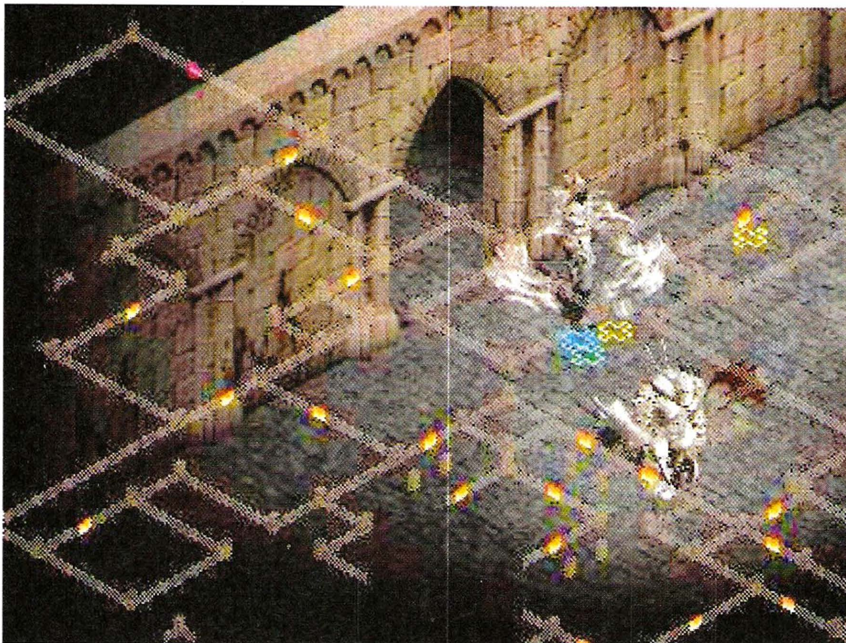
Wenn Sie sterben, fällt der Teil des Goldes zu Boden, den Sie bei sich tragen. Dadurch verschwindet Ihr Charakterlevel in Prozent auf Nimmerwiedersehen, maximal jedoch 20%. Gerade junge Helden können so auf einen Schlag das gesamte Vermögen verlieren. Deponieren Sie das Gold lieber in Ihrer Kiste, dort ist es sicher.

Der große Staubsauger

Auf dem Boden liegende Gegenstände verschwinden je nach Wert nach 15 (normale Gegenstände) bis 60 Minuten (spezielle magische Gegenstände). Benutzen Sie Ihre Kiste, um wertvolle, aber noch unbenutzbare Gegenstände zu lagern. Wichtig für Barbar und Totenbeschwörer: Auch die Kadaver getöteter Gegner lösen sich nach kurzer Zeit auf.



NICHT ÜBER DEN TISCH ZIEHEN LASSEN Wenn Ihnen ein Händler einen der Maximalpreise bietet, sollten Sie skeptisch werden. Warten Sie besser bis zum nächsten Akt mit dem Verkauf.



DAS LOCH IN DER WAND In manchen Dungeons gibt es versteckte Räume, deren Zugänge nicht offensichtlich sind. Trotzdem kann der beharrliche Held zuweilen eine Öffnung finden.

Kleine Geheimnisse

Verborgene Schätze

In der Wildnis entpuppt sich mancher Baumstumpf als Schatztruhe und kleinere Felsbrocken lassen sich oftmals zur Seite schieben. Aber auch in den Dungeons können Sie Schätze entdecken! Achten Sie auf große Räume, zu denen es gemäß Automap keinen Zugang gibt. Wenn Sie die Wände um diesen Raum herum anklicken, werden Sie manchmal einen geheimen Zugang finden. Schatzkammern werden jedoch häufig von Monstern bewacht, also Vorsicht!

Mehr Gold finden

Es gibt magische Attribute, die die Menge des Goldes erhöhen, das Monster fallen lassen. Besitzen Sie mehrere Gegenstände mit solchen Attributen, berechnet sich der Ertrag nach einer Multiplikationsformel: Wenn Sie etwa einen Ring mit +50% Goldertrag und ein Amulett mit +40% tragen, erhalten Sie das 1,5- x 1,4- = 2,1fache des Goldes, also einen Zugewinn von 110%.



IHRE EINSÄTZE, BITTE Auf das teure Vergnügen folgt meist eine Enttäuschung. Manchmal lässt sich aber ein echter Schatz in Form eines seltenen oder speziellen Gegenstandes erwerben.

Verbesserte Chancen, magische Gegenstände zu finden

Dieses Attribut mancher Gegenstände bezieht sich auf das, was Monster bei ihrem Ableben fallen lassen. Es wirkt nicht bei Schatztruhen, beim Glücksspiel oder mit der Gegenstand-Finden Fertigkeit des Barbaren. Die Wirkung errechnet sich folgendermaßen: Jedes Monster besitzt eine Wahrscheinlichkeit, mit der es einen magischen Gegenstand beim Ableben zurücklässt (magisch schließt in diesem Zusammenhang seltene, spezielle und Set-Gegenstände ein). Die Wahrscheinlichkeit ist bei Boss-Monstern sehr groß (nahe 100%) und bei gewöhnlichem Getier sehr klein (unter 1%). Nehmen wir an, Sie haben eine solche um 20% verbesserte Chance und besiegen ein Monster, das mit 2%iger Wahrscheinlichkeit einen magischen Gegenstand hinterlassen würde. Ihre Chance auf einen magischen Gegenstand vergrößert sich dann auf 2,4% (und nicht etwa auf 22%). Um den Unterschied tatsächlich zu merken, müssen Sie also schon eine um mindestens 50% erhöhte Chance besitzen. Beachten Sie das, wenn Sie sich einen gesockelten Helm aus Topaz-Edelsteinen anfertigen wollen (siehe Abschnitt Edelsteine).

Glücksspiel

In jedem Akt können Sie Ihr Glück beim Spiel um die beste Ausrüstung versuchen. Vieles stellt sich im Nachhinein als völlig überteuert heraus, jedoch können Sie mit etwas Glück durchaus ein echtes Schnäppchen erwerben. Wenn Sie einen ganz bestimmten speziellen oder Set-Gegenstand suchen, ist das Glücksspiel oft die einzige Möglichkeit für Sie.
Alle Gegenstände werden vor dem Kauf in normaler Grafik dargestellt und ändern ihr Aussehen ggf. erst nach dem Erwerb, so dass ein Schummeln leider nicht möglich ist.

Verzaubern

Nach Erledigung von Charsis Auftrag im ersten Akt haben Sie die Qual der Wahl, welchen Gegenstand Sie verzaubern lassen sollen. Barbar, Paladin und Amazone sollten eine Waffe wählen und dazu die beste verfügbare der normalen Kategorie kaufen. Wenn Sie Charsi eine



DIE ZWEI SEITEN EINER MEDAILLE Diese Rüstung wurde von Charsi zu einem wahren Kunstwerk gemacht. Leider erfüllt der Level-13-Held nun die Mindestvoraussetzung 14 nicht mehr.

Monsterlevel

Dieser Tabelle entnehmen Sie die Stärke Ihrer Gegner in den einzelnen Akten.

	Normal	Albtraum	Hölle
Akt 1	1-9	26-34	51-59
Akt 2	7-15	32-40	57-65
Akt 3	13-23	38-48	63-73
Akt 4	21-30	46-55	71-80

D

Rüstung geben, haben Sie zwar einen wesentlich höheren Wiederverkaufswert. Im zweiten Akt werden Sie aber bald in den Besitz besserer Rüstungen gelangen, so dass Sie nicht lange etwas von Charsis Geschenk haben werden. Für Zauberin und Totenbeschwörer ist dies aber trotzdem eine gute Wahl, weil die besseren Rüstungen im zweiten Akt auch eine (zu) hohe Stärke voraussetzen. Ebenfalls von längerem Nutzen sind Handschuhe, Schuhe und Gürtel.

Erfahrung gewinnen

Erfahrungspunkte sammeln

Jedes Monster besitzt einen Level, der von seinem Ort und der Schwierigkeitsstufe des Spiel abhängt. Wenn die Erfahrungsstufe Ihres Helden um höchstens fünf von diesem Level abweicht, gewinnen Sie die vollen Erfahrungspunkte. Diese hängen von der Art des Monsters und dem gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Bei einer größeren Abweichung als fünf Levels erhalten Sie prozentual weniger Erfahrung, bis es bei einer Differenz von 10 oder mehr nur noch 5% sind. Champions (blaue Schrift) und Boss-Monster (goldene Schrift) besitzen einen um bis zu drei höheren Level und gewähren bis zu fünfmal mehr Erfahrung als gewöhnliches Getier.

Wie Sie der Tabelle entnehmen, sollten Sie nach dem Sieg über Diablo nicht sofort in die nächste Schwierigkeitsstufe wechseln.

Söldner und beschworene Kreaturen

Alle Gegner, die ein Söldner tötet, werden Ihnen gutgeschrieben. D.h. Sie erhalten dieselben Erfahrungspunkte, wie wenn Sie diese eigenhändig gemeuchelt hätten. Trotzdem können Söldner Levels aufsteigen und damit ihre Eigenschaften verbessern. Es existiert allerdings keine Möglichkeit, sich deren Attribute anzeigen zu lassen. Ihre Begleiter folgen Ihnen innerhalb eines Aktes überallhin und sind natürlich immun gegen alle Angriffe, die von Ihnen ausgehen und können weder Sie noch sich untereinander verletzen.

Schwierigkeitsstufen

Sie können jeden Quest in jeder der drei Schwierigkeitsstufen einmal lösen. Natürlich bekommen Sie jedes Mal eine entsprechende Belohnung. Allerdings wird die nächste Schwierigkeitsstufe immer erst dann verfügbar, wenn Sie Diablo besiegt haben. Die Endgegner der Quests existieren aber auch, wenn der Quest bereits gelöst wurde. In Albtraum werden Ihrem Helden 20% und in Hölle 50% bei den Resistenzen abgezogen. Dies gilt für alle Charakterklassen gleichermaßen.

Erfahrungspunkte verlieren

In Albtraum verlieren Sie beim Tod 5% und in Hölle 10% des Wertes an Erfahrung,



GUTE ERFAHRUNG GEMACHT Unter dem Einfluss eines Erfahrungs-Schreins gewinnen Sie deutlich mehr Erfahrungspunkte als normalerweise. Da macht das Monstermetzeln gleich doppelt Spaß!



IM DUNKELN NIE ALLEIN Die Eisenwölfe im dritten Akt sind die einzigen brauchbaren Söldner, die Ihnen bei Ihren Kämpfen zur Seite stehen. Wählen Sie einen Begleiter mit Eiszauber.



DER KLEINE VAMPIR Dieser magische Ring sorgt dafür, dass Ihr Manavorrat stets gefüllt ist.

Titel

Für einen Sieg über Diablo werden Sie geadelt. Hier finden Sie die Titel.

Titel für normale Helden

Schwierigkeitsstufe	Held	Heldin
Normal	Sir	Dame
Albtraum	Lord	Lady
Hölle	Baron	Baroness

Titel für Profi-Helden

Schwierigkeitsstufe	Held	Heldin
Normal	Count	Countess
Albtraum	Duke	Duchess
Hölle	King	Queen

der einen Spieler von Ihrer aktuellen zu der nächsten Erfahrungsstufe befördern würde. Ihre Erfahrungsstufe wird dadurch nicht herabgesetzt, der Weg zum nächsten Levelaufstieg kann durch mehrere Tode aber sehr lang werden! Vermeiden Sie es, übereilt eine höhere Schwierigkeitsstufe zu beginnen.

Tränke

Lebensenergie und Mana

Wegen des Mangels an Mana und guten Heiltränken spielt Ausrüstung eine große Rolle, die dem Helden mit jedem Treffer eine gewisse Menge an Lebensenergie oder Mana liefert. Eigenschaften dieser Art findet man häufig auf Waffen, aber hin und wieder auch auf Ringen und Amuletten. Letztgenannte sind besonders nützlich, da sie lange Zeit Verwendung finden, während Sie lebens- oder manasaugende Waffen recht bald durch neue Exemplare mit höherem Schadenspotenzial ersetzen müssen. Die genaue Menge der gestohlenen Lebens- und Mana-Energie richtet sich dabei prozentual nach dem Schaden, den Sie dem Gegner zufügen. Der Schaden muss allerdings durch das eigenhändige Zuschlagen, Werfen einer Waffe oder Abfeuern eines Pfeils bzw. Bolzens erzielt werden. D. h. eine Magierin, die mit einem Zauberspruch einen Gegner angreift, hat keine Vorteile von einem solchen Gegenstand. Hier würde nur ein Gegenstand wirken, der einen Bonus pro getötetem Gegner spendiert. Daneben gibt es Gegenstände, die die Regeneration von Lebenspunkten ermöglichen bzw. die Mana-Regeneration beschleunigen (vgl. Abschnitt Edelsteine). Denselben Effekt haben die Fertigkeit Wärme (Passiv, Level 1) der Zauberin und die Auras Gebet (Defensiv, Level 1) und Meditation (Defensiv, Level 24) des Paladin. Als Barbar

Alle magischen Tränke

Diverse Heil- und Manatränke gehören in den Gürtel jedes Helden. Dieser Tabelle können Sie die Wirkung der verschiedenen Tränke entnehmen.

Icon	Name	Wirkung
	Schwacher Heiltrank	Barbar: +40 Leben Amazone und Paladin: +30 Leben Totenbeschwörer und Zauberin: +20 Leben
	Leichter Heiltrank	Barbar: +80 Leben Amazone und Paladin: +60 Leben Totenbeschwörer und Zauberin: +40 Leben
	Heiltrank	Barbar: +120 Leben Amazone und Paladin: +90 Leben Totenbeschwörer und Zauberin: +60 Leben
	Guter Heiltank	Barbar: +160 Leben Amazone und Paladin: +120 Leben Totenbeschwörer und Zauberin: +80 Leben
	Schwacher Manatrank	Barbar: +20 Mana Amazone und Paladin: +30 Mana Totenbeschwörer und Zauberin: +40 Mana
	Leichter Manatrank	Barbar: +40 Mana Amazone und Paladin: +60 Mana Totenbeschwörer und Zauberin: +80 Mana
	Manatrank	Barbar: +60 Mana Amazone und Paladin: +90 Mana Totenbeschwörer und Zauberin: +120 Mana
	Starker Manatrank	Barbar: +100 Mana Amazone und Paladin: +150 Mana Totenbeschwörer und Zauberin: +200 Mana
	Regenerationstrank	Füllt HP und Mana sofort um 35% auf
	Starker Regenerationstrank	Füllt HP und Mana sofort zu 100% auf

D



HALLOWEEN-PARADE Die Kreaturen des Totenbeschwörers folgen ihrem Meister überallhin. Hier stellen sie sich bei einem Heiler im Camp an, um ihre Lebensenergie aufzufrischen.

haben Sie immer ausreichend Tränke vorrätig, wenn Sie die Fertigkeit Elixier-Finden (Level 1) erlernen. Heil- und Manatränke wirken charakterabhängig, wie die linksstehende Tabelle zeigt.

Söldner und beschworene Kreaturen

Söldner können sich nicht mit Tränken heilen. Hier hilft nur die Gebets-Aura des Paladin oder ein Heiler in der Stadt. Einen Wermutstropfen gibt es allerdings und der gilt auch für die Kreaturen des Totenbeschwörers und die Walküre der Amazone: Haben Sie Gegenstände, die Ihnen bei jedem erfolgreichen Treffer Mana oder Lebensenergie spendieren, so wirken diese nicht bei Treffern von Söldnern oder Ihren Kreaturen. Gegenstände, deren Eigenschaften sich nach besiegten Gegnern richten (z. B. +1 Mana pro getötetem Gegner), arbeiten dagegen normal.

Gegenstände

Voraussetzungen für Gegenstände

Prinzipiell kann jeder Charakter jeden Gegenstand benutzen. Höherwertige Ausrüstung stellt jedoch gewisse Anforderungen an die Stärke, Geschicklichkeit und die Erfahrungsstufe Ihres Helden. Während die Mindest-Erfahrungsstufe lediglich verhindern soll, dass unerfahrene Helden im Mehrspielermodus gleich mit qualitativ guter Ausrüstung starten, haben insbesondere die schwächeren Charaktere Zauberin und Totenbeschwörer meist nicht die Stärke, um wirklich schwere Ausrüstung anzulegen. Hier helfen dann magische Gegenstände, die Stärke vergrößern. Es gibt auch magische Attribute, die Mindestanforderungen senken. Dies bezieht sich dann aber immer nur auf den jeweiligen Gegenstand.

Gegenstände, die Fertigkeiten verbessern

Einige Gegenstände (vorwiegend Ringe und Amulette, aber auch Waffen) können Ihnen einen +1- oder +2-Bonus auf alle bisher erlernten Fertigkeiten geben. Davon profitieren alle Charakterklassen in gleichem Maße. Dann gibt es Gegenstände, die nur einer einzigen Charakterklasse gewisse Boni verleihen. Dies kann sich dann in der Erhöhung aller Fertigkeiten eines Charakters oder nur der Fertigkeiten in einem der drei Bereiche ausdrücken. Betroffen sind aber auch hier wieder nur diejenigen Fertigkeiten, denen Sie bereits einen Punkt spendiert haben.

... und solche, die Fertigkeiten sogar verleihen

Weiterhin gibt es Waffen, die einen bis drei vorgegebene Fertigkeiten eines speziellen Charakters um einen bis drei Punkte erhöhen, ohne dass Sie diese Fertigkeit schon erlernt haben müssen. Diese Waffen sind Zepter für Paladine, einhändige Zauberstäbe für Totenbeschwörer und zweihändige Stäbe für Zauberinnen. In jeder Stadt gibt es einen Händler, der diese Waffen verkauft. Trotz ihrer außergewöhnlichen Eigenschaften gelten diese Waffen nicht als magisch, so dass es durchaus möglich ist, gesockelte Versionen zu finden. Um in einem Fertigkeits-Baum voranzuschreiten, können diese Waffen allerdings nicht benutzt werden. Die Zauberin mit ihrem +1-Feuerblitz-Stab etwa kann den Nachfolger Feuerball nur erlernen, wenn sie zuvor einen ihrer Fertigkeits-Punkte in Feuerblitz investiert hat (und mindestens Level 12 ist).

Magisch oder nicht-magisch, das ist hier die Frage

Es gibt zwei Arten von Ausrüstung: magische und nicht-magische. Die nicht-magische Art umfasst Gegenstände der normalen und außergewöhnlichen Kategorie. Waffen, Helme und Schilde beider Kategorien können zusätzlich bis zu drei Sockel besitzen. Die Gegenstände der magischen Art gehen aus denen der nicht-magischen, ungesockelten Art hervor, indem magische Attribute (stets in blauer Schrift) hinzugefügt werden.



BETÖRENDER TALISMAN Dieses Schmuckstück wertet gleich alle Fertigkeiten der Amazone auf.



PURE MAGIE Für Totenbeschwörer sind Zauberstäbe ideal, um die Fertigkeiten verbessern.



WELCHE KRONE DARF ES DENN HEUTE SEIN? Links sehen Sei eine reguläre magische Krone, deren Verteidigungswert überragend ist. In der Mitte ein seltenes Exemplar mit einer Mindestanforderung an den Charakterlevel und rechts schließlich die spezielle Krone, die es nur ein einziges Mal im Spiel gibt.

Kompliziert wird diese Klassifizierung, weil es auch nicht-magische Gegenstände gibt, die blaue Attribute besitzen. Hierbei handelt es sich um höherwertige Ausrüstung (mehr Haltbarkeit, Verteidigungswert oder Schadenspotenzial) oder Ausrüstung mit besonderen Eigenschaften, die aber nicht als magisch gelten (z. B. mehr Schaden gegen Untote, Verbesserung bestimmter Fertigkeiten). Entscheidend ist immer die Farbe des Namens eines Gegenstandes. Unter den magischen Gegenstandsarten gibt es vier Kategorien, die sich teilweise wiederum nur durch die Farbe des Namens unterscheiden. Um die Verwirrung komplett zu machen, besitzen Gegenstände der schwächsten magischen Kategorie keinen eigenen Namen. Im Folgenden werden diese daher als regulär magisch bezeichnet.

Außergewöhnliche Gegenstände

Diese nicht-magischen Gegenstände findet man nur in den Schwierigkeitsstufen Albtraum und Hölle. Sie sind nicht käuflich und können nicht durch Glücksspiel erworben werden. Rüstungen dieser Kategorie besitzen einen höheren Verteidigungswert und Waffen ein höheres Schadenspotenzial als normale Gegenstände. Dementsprechend sind die Voraussetzungen für Stärke und Geschicklichkeit höher. Bei Waffen, die Fertigkeiten verbessern, kommen hier höherwertigere Fertigkeiten zum Einsatz. Durch Hinzufügen magischer Attribute generiert das Spiel auch reguläre magische und seltene Gegenstände dieser Art. Spezielle und Set-Gegenstände haben aber immer normale Gegenstände als Grundlage.

Welche Ausrüstung gibt es in welcher Art?

Waffen, Schilde und Helme gibt es in allen Kategorien. Wurfwaffen, Pfeile und Bolzen sind nur als normale Gegenstände verfügbar. Ringe und Amulette sind immer magisch. Rüstungen, Gürtel, Schuhe und Handschuhe sind stets ungesockelt.

Reguläre magische Gegenstände

... sind Gegenstände mit einem magischen Präfix und/oder einem magischen Suffix. Diese sind die am weitaus häufigsten vorkommenden Gegenstände der magischen Art und bieten eine gute Geldquelle beim Verkauf.

Gegenstände in Diablo 2

Mit Gegenständen hat Blizzard bei Diablo 2 weiß Gott nicht gegeizt. Ob nun normale oder magische, gesockelte oder seltene Gegenstände – in dieser Tabelle können Sie immer nachsehen, was für einen Gegenstand Sie gerade ergattert haben.

Gegenstands-Kategorie	Farbe	Anzahl	Variationen[1]	Spezieller Name	Spezielle Grafik	Häufigkeit	Käuflich	Nützlichkeit[2]
Normal	Weiß	Über 100 Klassen	Ja	Nein	Nein	Sehr häufig	Ja	Gering
Außergewöhnlich	Weiß	Über 100 Klassen	Ja	Nein	Nein	Nur in Albtraum und Hölle, Selten	Nein	Mittel – hoch
Gesockelt	Grau	Über 100 Klassen	Ja	Nein	Nein[3]	Häufig	Ja	Gering (ohne Edelsteine) Mittel – hoch (mit Edelsteinen)
Regulär magisch	Blau	Unbegrenzt	Ja	Nein	Nein	Häufig	Ja	Gering – mittel
Selten	Gold-gelb	Unbegrenzt	Ja	Ja	Nein	Selten	Nein[4]	Mittel – sehr hoch
Set	Grün	16 Sets à 3-5 Gegenstände	Nein	Ja	Teilweise	Selten	Ja	Gering – mittel (als Einzelstück) Hoch – sehr hoch (in Kombination)
Speziell	Gold-grau	95 Einzelstücke	Nein	Ja	Teilweise	Sehr selten	Nein[4]	Gering – sehr hoch

Legende:

1) Alle Gegenstände außer Spezielle und Set können innerhalb einer Klasse in den Eigenschaften Haltbarkeit, Schadenspotenzial und Verteidigungswert variieren.

2) Die Angaben zur Nützlichkeit sind relativ zu verstehen. Die Wahrscheinlichkeit, bessere Gegenstände zu finden, steigt sowohl mit den weiteren Akten als auch mit höheren Schwierigkeitsgraden.

3) Beim Einsetzen des ersten Edelsteins kann sich das Aussehen des Gegenstandes gemäß der Farbe des Edelsteins ändern.

4) Diese Gegenstände können aber beim Glücksspiel erworben werden.

Seltene Gegenstände

... sind zufällig benannte magische Gegenstände mit mehreren magischen Prä- und/oder Suffixen. Mit viel Glück findet man in dieser Kategorie die besten Gegenstände im Spiel.

Spezielle und Set-Gegenstände

... besitzen weitgehend vordefinierte Attribute, festgelegte Namen sowie oft eine eigene Grafik, die sie von anderen Gegenständen abhebt. Spezielle Gegenstände setzen keine Mindesterfahrungsstufe voraus und können Eigenschaften besitzen, die sonst nicht bei magischen Gegenständen vorkommen. Set-Gegenstände verleihen einem Charakter einen Bonus, wenn dieser alle Stücke einer Serie gleichzeitig am Körper trägt. Wenn zwei Sets sich nicht überschneiden, können sie gleichzeitig getragen werden. Dann kommen beide Boni zur Geltung.

Gesockelte Gegenstände

... gibt es als Helme, Schilde und Waffen (auch als Bogen und Armbrüste, aber nicht als Wurfwaffen). In diese Gegenstände können ein bis drei Edelsteine eingesetzt werden, wobei jede Gegenstandsklasse eine festgelegte Anzahl von Sockeln besitzt (in einen gesockelten Dolch ist z. B. immer nur Platz für einen Edelstein). Um einen Edelstein in einen freien Sockel einzusetzen, muss sich der Gegenstand im Inventar befinden. Einmal eingesetzte Edelsteine können weder entfernt noch aufgewertet werden (vgl. Edelstein-Schreine). Die Summe der Attribute der eingesetzten Steine ergibt dann die magischen Eigenschaften des Gegenstandes. Für bestimmte Kombinationen (z. B. zwei oder drei gleiche Edelsteine in einem Gegenstand) gibt es keinen zusätzlichen Bonus (vgl. aber die Wirkung von Smaragden in Waffen). Die Wirkung eines Edelsteins kann in geringen Grenzen variieren, ist aber innerhalb einer Gegenstandsklasse gleich (ein Edelstein derselben Klasse und Qualität wirkt z. B. in einem 2-Händer genauso wie in einem Kurzschwert) und unabhängig von der Charakterklasse des

Alle normalen Waffen

Die Geschwindigkeit ist bezogen auf den Barbaren und kann für andere Charaktere abweichen.

Name	Typ	Geschw.	Mindeststärke	Mindestgeschick	Wurfschaden	1-H.-Schaden
Wurfwaffen						
Wurfmesser	Dolch	Schnell	-	21	4-9	2-3
Zwillingsmesser	Dolch	Sehr schnell	-	51	6-11	1-8
Wurfspieß	Wurfspeer	Schnell	-	-	6-14	1-5
Spieß	Wurfspeer	Schnell	-	45	7-20	4-9
Kurzspeer	Wurfspeer	Normal	40	40	14-25	2-13
Gleve	Wurfspeer	Langsam	52	35	2-10	5-17
Wurfspeer	Wurfspeer	Schnell	-	65	8-28	5-15
Wurfaxt	1-H.-Axt	Normal	-	40	8-12	4-7
Zweifachaxt	1-H.-Axt	Schnell	-	57	12-15	5-10

Name	Typ	Geschw.	Mindeststärke	Mindestgeschick	1-H.-Schaden	2-H.-Schaden
Bögen und Armbrüste						
Kurzbogen	Bogen	Schnell	-	15	-	1-4
Jagdbogen	Bogen	Sehr schnell	-	28	-	2-6
Kompositbogen	Bogen	Sehr schnell	25	35	-	4-8
Langbogen	Bogen	Schnell	22	19	-	3-10
Kurzer Kampfbogen	Bogen	Schnell	30	40	-	5-11
Kurzer Kriegsbogen	Bogen	Schnell	35	55	-	6-14
Langer Kampfbogen	Bogen	Schnell	40	50	-	3-18
Langer Kriegsbogen	Bogen	Schnell	50	65	-	3-23
Leichte Armbrust	Armbrust	Normal	21	27	-	6-9
Armbrust	Armbrust	Normal	40	33	-	9-14
Repetierarmbrust	Armbrust	Schnell	40	50	-	6-12
Schwere Armbrust	Armbrust	Langsam	60	40	-	12-20
Dolche						
Dolch	Dolch	Sehr schnell	-	-	1-4	-
Dolchmesseer	Dolch	Schnell	-	25	3-7	-
Kris	Dolch	Sehr schnell	-	45	2-9	-
Messer	Dolch	Schnell	35	51	4-12	-
Schwerter						
Kurzschwert	1-H Schwert	Schnell	-	-	2-7	-
Krummsäbel	1-H Schwert	Sehr schnell	-	21	2-6	-
Säbel	1-H Schwert	Schnell	25	25	3-8	-
Krummschwert	1-H Schwert	Langsam	33	-	7-15	-
Kristallschwert	1-H Schwert	Schnell	43	-	5-15	-
Breitschwert	1-H Schwert	Schnell	48	-	7-14	-
Langschwert	1-H Schwert	Schnell	55	39	3-19	-
Kriegsschwert	1-H Schwert	Schnell	71	45	8-20	-
Zweihänderschwert	2-H Schwert	Schnell	35	27	2-9 *)	8-17
Schotten-Schwert	2-H Schwert	Normal	47	-	5-12 *)	13-30
Riesenschwert	2-H Schwert	Schnell	56	34	3-16 *)	9-28
Bastardschwert	2-H Schwert	Normal	62	-	6-18 *)	20-28
Flamberg	2-H Schwert	Schnell	70	49	9-15 *)	13-26
Großschwert	2-H Schwert	Normal	100	60	12-18 *)	25-42
*) nur der Barbar kann diese Waffe auch einhändig führen						
Äxte						
Handaxt	1-H Axt	Schnell	-	-	3-6	-
Axt	1-H Axt	Normal	32	-	3-11	-
Doppelaxt	1-H Axt	Normal	43	-	5-12	-
Militärpicke	1-H Axt	Schnell	49	33	6-10	-
Kriegsaxt	1-H Axt	Schnell	67	-	8-14	-
Große Axt	2-H Axt	Normal	35	-	-	6-13
Breitaxt	2-H Axt	Normal	48	-	-	10-18
Kampfaxt	2-H Axt	Langsam	54	-	-	12-28
Schwere Axt	2-H Axt	Normal	63	39	-	8-26
Riesenaxt	2-H Axt	Langsam	70	-	-	26-38
Knüppel						
Keule	1-H Knüppel	Schnell	-	-	1-6	-
Dornenkeule	1-H Knüppel	Schnell	-	-	5-6	-
Knüppel	1-H Knüppel	Schnell	27	-	3-10	-
Morgenstern	1-H Knüppel	Normal	36	-	5-12	-
Flegel	1-H Knüppel	Schnell	41	35	1-15	-
Kriegshammer	1-H Knüppel	Langsam	53	-	11-20	-
Holzhammer	2-H Knüppel	Langsam	69	-	-	30-40
Großer Holzhammer	2-H Knüppel	Sehr langsam	99	-	-	35-55
Speere						
Speer	Speer	Normal	-	-	3-15	-
Dreizack	Speer	Normal	38	-	9-15	-
Forke	Speer	Schnell	40	50	7-17	-
Spetum	Speer	Normal	54	-	15-21	-
Pike	Speer	Sehr langsam	60	45	14-63	-
Stangen						
Bardike	Stange	Langsam	40	-	1-27	-
Landsknechtsspieß	Stange	Normal	50	-	6-20	-
Sense	Stange	Normal	41	41	8-20	-
Schwengel	Stange	Langsam	62	-	18-30	-
Kriegssense	Stange	Schnell	80	80	15-32	-
Hellebarde	Stange	Normal	75	47	12-40	-
Zauberstäbe						
Stab	1-H Knüppel	Schnell	-	-	2-4	-
Knochenstab	1-H Knüppel	Sehr schnell	-	-	3-7	-
Eibenstab	1-H Knüppel	Normal	-	-	2-8	-
Schlagstab	1-H Knüppel	Schnell	-	-	5-11	-
Zepter	1-H Knüppel	Schnell	25	-	5-8	-
Großes Zepter	1-H Knüppel	Normal	37	-	6-11	-
Kriegszepter	1-H Knüppel	Schnell	55	-	7-14	-
Kurzstab	Stab	Normal	-	-	-	1-5
Langstab	Stab	Normal	-	-	-	2-8
Knorrenstab	Stab	Langsam	-	-	-	4-12
Kriegsstab	Stab	Normal	-	-	-	6-13
Schlachtenstab	Stab	Sehr langsam	-	-	-	12-28

D



EINMAL GESOCKELT, BITTE Diese Gegenstände werden Ihnen regelmäßig bei Händlern angeboten.

Benutzers. Es gibt keine magischen Gegenstände mit Sockeln, suchen Sie gesockelte Gegenstände beim Kauf daher stets unter den normalen Gegenständen. Beim Einsetzen des ersten Edelsteins kann sich das Aussehen eines Gegenstandes gemäß der Farbe des Edelsteins ändern.

Edelsteine

Kostbare Klunker

Es gibt sieben Edelsteinklassen mit jeweils fünf Qualitätsgraden: lädiert, fehlerhaft, normal, makellos und perfekt. Ein Edelstein normaler Qualität wird mit dem Namen seiner Klasse ohne Zusatz bezeichnet (z. B. „Rubin" statt „normaler Rubin"). Edelsteine geringer Qualität erhalten Sie von getöteten Monstern. Höherwertige Edelsteine erhalten Sie durch Erfüllung bestimmter Quests, durch Aufwertungen von Schreinen oder durch den Einsatz des Horadrim-Würfels.

Edelstein-Schreine

Diese Schreine sind sehr selten und entsprechend begehrt, da sie die einzigen sind, die Ihnen einen dauerhaften Vorteil verschaffen. Wenn Sie einen solchen



MANA UND LEBEN Mit Rubin und Saphir in einem Helm steigt Mana- und Lebensenergie.



ANDARIEL Sie belohnt den kühnen Recken manchmal mit wertvollen Edelsteinen.

Die Wirkung von Edelsteinen

Diese Tabelle zeigt Ihnen genau, welche Wirkung ein gefundener Edelstein an einem gesockelten Gegenstand erzielt. Achten Sie dabei auf die Qualität des Steins.

	Helm:	Schild:	Waffe:
Amethyst	**Stärke**	**Verteidigung**	**Angriffswert**
Lädiert	+3	+5 bis 6	+15 bis 19
Fehlerhaft	+4	+7 bis 8	+20 bis 29
Normal	+5	+9 bis 11	+30 bis 39
Makellos	+6 bis 7	+12 bis 14	+40 bis 49
Perfekt	+8 bis 10	+15 bis 20	+50 bis 60
Diamant	**Angriffswert**	**Alle Widerstandsarten**	**Schaden an Untoten** [1]
Lädiert	+10	+5% bis 6%	125% bis 130%
Fehlerhaft	+15	+7% bis 8%	131% bis 135%
Normal	+20	+9% bis 11%	136% bis 145%
Makellos	+25	+12% bis 14%	146% bis 160%
Perfekt	+30	+15% bis 20%	161% bis 175%
Rubin	**Leben**	**Feuer-Widerstand**	**Erhöht um Feuerschaden**
Lädiert	+5 bis 8	+10% bis 12%	3-4
Fehlerhaft	+9 bis 11	+13% bis 16%	3-5
Normal	+12 bis 15	+17% bis 20%	4-5
Makellos	+16 bis 20	+21% bis 25%	5-6
Perfekt	+21 bis 25	+26% bis 30%	6-8
Saphir	**Mana**	**Kälte-Widerstand**	**Erhöht um Kälteschaden**
Lädiert	+5 bis 8	+10% bis 12%	1-3
Fehlerhaft	+9 bis 11	+13% bis 16%	2-3
Normal	+12 bis 15	+17% bis 20%	2-4
Makellos	+16 bis 20	+21% bis 25%	3-5
Perfekt	+21 bis 25	+26% bis 30%	3-6
Smaragd	**Geschicklichkeit**	**Gift-Widerstand**	**Giftschaden, Dauer 3 Sekunden** [2]
Lädiert	+3	+10% bis 12%	+1 bis 2
Fehlerhaft	+4	+13% bis 16%	+2 bis 3
Normal	+5	+17% bis 20%	+3 bis 4
Makellos	+6 bis 7	+21% bis 25%	+4 bis 5
Perfekt	+8 bis 10	+26% bis 30%	+5 bis 6
Topaz	**Verbesserte Chance, magischen Gegenstand zu erhalten**	**Blitz-Widerstand**	**Erhöht um Blitzschaden**
Lädiert	+7% bis 9%	+10% bis 12%	1-6
Fehlerhaft	+10% bis 12%	+13% bis 16%	1-7
Normal	+13% bis 15%	+17% bis 20%	1-8
Makellos	+16% bis 19%	+21% bis 25%	1-10
Perfekt	+20% bis 25%	+26% bis 30%	1-12 bis 1-15
Schädel	**Leben wieder auffüllen, Mana regenerieren**	**Angreifer erleidet Schaden von**	**Abgesaugtes Leben pro Treffer, abgesaugtes Mana pro Treffer**
Lädiert	Leben +2, Mana +8%	2	Leben 2%, Mana 1%
Fehlerhaft	Leben +3, Mana +8%	3	Leben 2%, Mana 2%
Normal	Leben +3, Mana +12%	4	Leben 3%, Mana 2%
Makellos	Leben +4, Mana +12%	5	Leben 3%, Mana 3%
Perfekt	Leben +4, Mana +17%	6 bis 8	Leben 4%, Mana 3%

Erläuterungen:

1) Waffen der Knüppelklasse fügen Untoten stets 150% Schaden zu. In Verbindung mit Diamanten kommen damit weitere 50% zu dem angegebenen Schaden hinzu.

2) Bei zwei bzw. drei Smaragden in einer Waffe verdoppelt bzw. verdreifacht sich sowohl die Dauer des Schadens als auch die Summe der Einzelschäden. Hinzu kommt noch ein kleiner Bonus von bis zu 15% der Gesamt-Schadenshöhe.

D



ERHÖHTER WIDERSTAND Edelsteine in Schilden machen Sie resistenter gegen Zauberei.



GIFTKÜCHE Wenn Sie einen Schrein des Gifts auslösen, wird Ihnen zunächst grün vor Augen. Schaden nehmen – anders als beim Schrein des Feuers – allerdings nur Ihre Gegner.

Schrein anklicken, wird ein zufälliger, nicht eingesetzter Edelstein aus Ihrem Inventar um eine Stufe aufgewertet. Falls Sie keine oder nur perfekte Edelsteine besitzen, erhalten Sie ein Exemplar geringster Qualität gratis. Um die zufällige Auswahl des aufzuwertenden Edelsteins zu umgehen, sollten Sie zuvor alle bis auf einen Edelstein ablegen. Edelstein-Schreine regenerieren sich nicht und besitzen kein spezielles Erkennungsmerkmal.

Schreine

Welche Wirkung ein Schrein hat, können Sie der Tabelle entnehmen. Die Wirkung ist mit Ausnahme des Edelstein-Schreins zeitlich beschränkt. Dauerhafte Schäden wie in *Diablo 1* sind also nicht zu befürchten. Es kann immer nur der Effekt eines Schreins aktiv sein. Manche Schreine laden sich nach gewisser Zeit wieder auf.



EXTRA STARK Besondere Boss-Monster erfordern Doping mit einem Schrein (hier: Kampf).



EISENHAUT Durch einen Waffenschrein wird Ihr Verteidigungswert deutlich erhöht.

Magische Schreine

Sie finden Schreine aller Arten sowohl in der Wildnis als auch in den tiefsten Dungeons. Diese Tabelle sagt Ihnen, welche Wirkung die heiligen Stätten haben.

Icon	Bezeichnung	Beschreibung
	Schrein der Ausdauer	Verleiht maximale Ausdauer (blauer Ausdauer-Balken).
	Schrein der Erfahrung	Erhöht die Erfahrung um 50%, die Sie durch Besiegen von Monstern gewinnen.
	Schrein des Kampfes	Erhöht Schaden und Angriffswert auf astronomische Werte.
	Schrein der Waffen	Ihr Verteidigungswert wird mindestens verdoppelt.
	Schrein der Fertigkeit	Jede Ihrer erlernten Fertigkeiten wird um zwei Stufen aufgewertet.
	Schrein der Mana-Erneuerung	Erhöht Ihre Manaregeneration um ca. 50%.
	Schrein des Feuer-Widerstandes	Erhöht Ihre Resistenz gegen Feuerangriffe auf den Maximalwert.
	Schrein des Kälte-Widerstandes	Erhöht Ihre Resistenz gegen Kälteangriffe auf den Maximalwert.
	Schrein des Gift-Widerstandes	Erhöht Ihre Resistenz gegen Giftangriffe auf den Maximalwert.
	Schrein des Blitz-Widerstandes	Erhöht Ihre Resistenz gegen Blitzangriffe auf den Maximalwert.
-	Schrein der Gesundheit	Füllt Mana wieder auf.
-	Manaschrein	Füllt Leben wieder auf.
-	Schrein des Füllens	Füllt Leben und Mana wieder auf.
-	Brunnen	Füllt Leben und Mana wieder auf.
-	Schrein des Edelsteins	Wertet einen Ihrer Edelsteine auf oder gibt Ihnen einen lädierten.
-	Schrein des Gifts	Stößt eine Giftwolke aus und hinterlässt Gift-Elixiere.
-	Schrein den Feuers	Verschießt Feuerbälle und hinterlässt Explosiv-Elixiere.
-	Schrein des Portals	Öffnet ein Portal in die Stadt, das dauerhaft offen bleibt.
-	Schrein der Monster	Wertet das am nächsten stehende Monster in einen Champion oder ein Boss-Monster auf. Wenn kein Monster in der Nähe ist, passiert nichts.

Diablo 2 Charakter-Tipps

Im Kampf gegen Diablo haben Sie die Qual der Wahl. Wir geben Tipps zu jedem der fünf Charaktere.

Die Amazone

Bogen oder Speer ist Geschmackssache

Sie müssen sich frühzeitig entscheiden, ob Sie Bogen bzw. Armbrust oder Speer bevorzugen. Gemäß Ihrer Wahl konzentrieren Sie Ihre Punkte dann in dem entsprechenden Fertigkeitsbaum. Im Falle von Bogen bzw. Armbrust sind Feuer- und Eispfeile ein Muss, beim Führen von Speeren hingegen die vergifteten und geladenen Angriffsarten.

Beide besitzen ihre spezifischen Vorteile

Der Vorteil eines Bogens liegt darin, dass Sie schnell in gute magische Exemplare kommen. Sie richten mit Pfeilen zwar einen relativ geringen Schaden an, das können Sie aber auch für sich ausnutzen: Wenn Sie Schädel in einen gesockelten Bogen einfügen, sollten Sie keine Probleme mit dem Nachschub an Mana oder Leben haben. Wurfspeere haben den Vorteil, dass Sie zusätzlich ein Schild tragen können. Mit einem guten magischen Schild können Sie damit viele Angriffe abblocken, auch ohne auf die Fertigkeiten Ausweichen, Meiden und Entrinnen angewiesen zu sein. Allerdings werden Wurfwaffen schnell knapp, so dass Sie entweder in den Nahkampf gehen oder gleich zu einem zweihändigen Speer wechseln müssen.

Die Amazone

Wurfspieß und Speer

	Stufe 1	Jede weitere Stufe
Stoß	Manakosten: 2	Bleiben konstant
	Treffer: 3	Bleiben konstant
	Angriff pro Ziel: +10%	Erhöht sich um 5%
	Schaden pro Ziel: -15%	Erhöht sich um 3%
Energieschlag	Manakosten: 2	Erhöhen sich um 0,25
	Angriffswert: +10%	Erhöht sich um 5
	Blitz-Schaden: 1-8	Erhöht sich um 3-3
Giftiger Wurfspieß	Manakosten: 4	Erhöhen sich um 0,25
	Gift-Schaden: 9-14	Erhöht sich um 4,5-4,5
	Dauer: 3 s	Bleibt konstant
Aufspießen	Manakosten: 3	Bleiben konstant
	Schaden: +300%	Bleibt konstant
	Angriff: +25%	Erhöht sich um 7%
	Chance auf Herabsetzung der Haltbarkeit: 50%	Erhöht sich um 1%
Blitzschlag	Manakosten: 6	Erhöhen sich um 0,25
	Blitz-Schaden: 1-40	Erhöht sich um 0-8
Geladener Schlag	Manakosten: 4	Erhöhen sich um 0,25
	Anzahl der Combo-Blitze: 3	Bleibt konstant
	Blitz-Schaden: 1-15	Erhöht sich um 5-5
Pest-Wurfspieß	Manakosten: 7	Erhöhen sich um 1
	Gift-Schaden: 9-14	Erhöht sich 4,5-4,5
	Dauer: 3 s	Bleibt konstant
Widersetzen	Manakosten: 5	Bleiben konstant
	Angriff: +10%	Erhöht sich um 5%
	Schaden: +25%	Erhöht sich um 3%
Kettenblitzschlag	Manakosten: 9	Erhöhen sich um 0,5
	Blitz-Schaden: 5-25	Erhöht sich um 10-10
	Blitzschlag-Schaden: 1-14	Erhöht sich um 0-2
	Anzahl der Schläge: 2	Erhöht sich um 1
Blitzendes Unheil	Manakosten: 10	Erhöhen sich um 0,5
	Blitz-Schaden: 1-40	Erhöht sich um 10-10
	Blitzschlag-Schaden: 1-40	Erhöht sich um 0-4
	Anzahl der Schläge: 2	Erhöht sich um 1

Passive und magische Fähigkeiten

	Stufe 1	Jede weitere Stufe
Innere Sicht	Manakosten: 5	Bleiben konstant
	Radius: 13,3 m	Bleibt konstant
	Verteidigung des Feindes: -46	Erhöht sich auf -60 bis Stufe 5; auf -67 bis Stufe 10; auf -73 bis Stufe 20
	Dauer: 8 s	Erhöht sich um 4 s
Kritischer Schlag	Passiv	
	Chance auf doppelten Schaden: 16%	Erhöht sich auf 42% bis Stufe 5; auf 56% bis Stufe 10; auf 68% bis Stufe 20
Ausweichen	Passiv	
	Chance, Nahkampfattacken auszuweichen: 18%	Erhöht sich auf 37% bis Stufe 5; auf 47% bis Stufe 10; auf 56% bis Stufe 20
Langsame Geschosse	Manakosten: 5	Bleiben konstant
	Distanzangriffe verlangsamt auf: 33%	Bleibt konstant
	Radius: 13,3 m	Bleibt konstant
	Dauer: 12 s	Erhöht sich um 6 s
Meiden	Passiv	
	Chance, Geschossen auszuweichen: 24%	Erhöht sich auf 45% bis Stufe 5; auf 55% bis Stufe 10; auf 65% bis Stufe 20
Durchschlagen	Passiv	
	Angriffswert: +35%	Erhöht sich um 10%
Lockvogel	Manakosten: 19	Verringern sich um 1
	Dauer: 10 s	Erhöht sich um 5 s
Entrinnen	Passiv	
	Chance, in der Bewegung auszuweichen: 18%	Erhöht sich auf 37% bis Stufe 5; auf 47% bis Stufe 10; auf 56% bis Stufe 20
Walküre	Manakosten: 25	Erhöhen sich um 4
	Leben: 362	Erhöht sich um 60
	Schaden: 0%	Erhöht sich um 20%
	Angriff: 0%	Erhöht sich um 5%
	Verteidigung: 0%	Erhöht sich um 5%
Zustechen	Passiv	
	Chance, dass Geschosse Ziel durchdringen: 23	Erhöht sich auf 55% bis Stufe 5; auf 71% bis Stufe 10; auf 85% bis Stufe 20

Bogen und Armbrust

	Stufe 1	Jede weitere Stufe
Zauberpfeil	Manakosten: 1,5	Sinken um 1/8. Ab Stufe 13: keine Manakosten
	Schaden: +0	Erhöht sich um 1
Feuerpfeil	Manakosten: 3	Erhöhen sich um 0,25
	Feuer-Schaden: 1-4	Erhöht sich um 2-2
Kältepfeil	Manakosten: 3	Erhöhen sich um 0,25
	Kälte-Schaden: 3	Erhöht sich um 2
	Dauer der Kälte: 4 s	Verlängert sich um 1,2 s
Mehrfachschuss	Manakosten: 4	Erhöhen sich um 1
	Anzahl der Pfeile: 2	Erhöht sich um 1 Pfeil
Explodierender Pfeil	Manakosten: 5	Erhöhen sich um 0,5
	Feuer-Schaden: 2-4	Erhöht sich um 5-5
Eispfeil	Manakosten: 4	Erhöhen sich um 0,25
	Kälte-Schaden: 6-10	Erhöht sich um 4-4
	Dauer der Erstarrung: 2 s	Verlängert sich um 0,2 s
Gelenkter Pfeil	Manakosten: 8	Sinken um 0,25
	Schaden: +0%	Erhöht sich um 5%
Streuen	Manakosten: 11	Bleiben konstant
	Anzahl der Pfeile: 5	Erhöht sich um 2 Pfeile
	Schaden: +5%	Erhöht sich um 5%
Feuerbrandpfeil	Manakosten: 6	Erhöhen sich um 1
	Feuer-Schaden: 8-10/s	Erhöht sich um 6-6/s
	Dauer des Feuers: 4,6 s	Erhöht sich um 1 s
	Explosions-Schaden: 4-10	Erhöht sich um 6-6
Frostpfeil	Manakosten: 9	Erhöhen sich um 1
	Kälte-Schaden: 6-10	Erhöht sich um 6-6
	Dauer der Erstarrung: 2 s	Bleibt konstant
	Radius: 3,3 m	Bleibt konstant

Das Problem mit Durchbohren

Diese passive Fertigkeit ist dazu gedacht, eine maximale Wirkung mit „normalen" Angriffen zu erzielen. Aus diesem Grund erleidet das durchbohrte Opfer keinerlei Elementarschäden, wenn es etwa von einem Feuer- oder Eispfeil getroffen wird. Gegen Monsterhorden ist dies kein großes Problem, da in diesem Fall der Pfeil doch irgendwo ein Opfer findet und damit der Elementarschaden ausgelöst wird. Wenn Sie aber gegen ein einzelnes Boss-Monster kämpfen, kann es schon sehr ärgerlich sein, wenn Ihre Kältepfeile alle durch ihn hindurchfliegen.

Eine treue Mitstreiterin

Ab Stufe 30 sollten Sie einige Punkte in die Walküre investieren. Es wird Ihnen die Sache sehr erleichtern, wenn diese die Aufmerksamkeit der Angreifer auf sich zieht und Sie aus dem Hintergrund heraus die Monster unter Feuer nehmen können.

Der Totenbeschwörer

D

Flüche, Flüche, Flüche

Jeder Gegner kann immer nur unter einem Fluch leiden. Auch wenn Sie sich nicht auf Flüche spezialisieren, sollten Sie wenigstens die Fertigkeiten Verstärkter Schaden und Eiserne Jungfrau erlernen.

Der Totenbeschwörer

Herbeirufungszauber

	Stufe 1	Jede weitere Stufe
Skelett beleben	Manakosten: 6 Schaden: 1-2 Lebensenergie: 21 Anzahl der Skelette: 1	Erhöhen sich um 1 Bleibt konstant Bleibt konstant Brhöht sich um 1
Skelett-Beherrschung	Passiv Skelett Leben: +7 Skelett Schaden: +2 Monster Leben: +7% Monster Schaden: +2%	 Erhöht sich um 7 Erhöht sich um 2 Erhöht sich um 7% Erhöht sich um 2%
Ton-Golem	Manakosten: 15 Schaden: 2-5 Leben: 100	Erhöhen sich um 3 Erhöht sich auf 4-12 bis Stufe 5; auf 8-20 bis Stufe 10; auf 15-39 bis Stufe 20 Erhöht sich um 35
Golem-Beherrschung	Passiv Leben: +20% Geschwindigkeit: +6%	 Erhöht sich um 20% Erhöht sich auf +20% bis Stufe 5; auf +27% bis Stufe 10; auf +33% bis Stufe 20;
Skelettmagier beleben	Manakosten: 8 Leben: 61 Anzahl der Skelettmagier: 1	Erhöhen sich um 1 Bleibt konstant Erhöht sich um 1
Blut-Golem	Manakosten: 25 Schaden: 6-16 Leben: 201 Verwandelt Schaden in Leben: 31%	Erhöhen sich um 4 Erhöht sich um 2-5,5 Bleibt konstant Erhöht sich auf 35% bis Stufe 5; auf 36% bis Stufe 10; auf 38% bis Stufe 20
Monsterwiderstand	Alle Resistenzen: +28%	Erhöht sich auf 47% bis Stufe 5; auf 57% bis Stufe 10; auf 66% bis Stufe 20
Eisen-Golem	Manakosten: 35 Schaden: 7-19 Leben: 306 Reflektierter Schaden: 0%	Bleiben konstant Bleibt konstant Bleibt konstant 150% in Stufe 2; erhöht sich um 15% jede weitere Stufe
Feuer-Golem	Manakosten: 50 Feuer-Schaden: 10-27 Leben: 313 Absorbiert Feuer-Schaden: 36%	Erhöhen sich um 10 Erhöht sich um 2,5- 6,75 Bleibt konstant Erhöht sich 62% bis Stufe 5; auf 76% bis Stufe 10; auf 88% bis Stufe 20
Wiederbeleben	Manakosten: 45 Leben: +200% Anzahl der Monster: 1 Dauer: 180 s	Bleiben konstant Erhöht sich um 20% Erhöht sich um 1 Bleibt konstant

Gift-/Knochen-Zauber

	Stufe 1	Jede weite e Stufe
Zähne	Manakosten: 3 Magie-Schaden: 2-4 Anzahl der Zähne: 2	Erhöhen sich um 0,5 Erhöht sich um 1-1 Erhöht sich um 1
Knochen-Rüstung	Manakosten: 11 Absorbiert 20 Schaden	Erhöhen sich um 1 Erhöht sich um 10
Gift-Dolch	Manakosten: 3 Gift-Schaden: 7-15 Angriff: +15% Dauer: 4 s	Erhöhen sich um 0,25 Erhöht sich auf 23-40 bis Stufe 5; auf 57-85 bis Stufe 10; auf 168-217 bis Stufe 20 Erhöht sich um 10% Erhöht sich um 1 s
Kadaver-Explosion	Manakosten: 15 Radius: 2,6 m Schaden in Leichen-Lebenspunkten: 60-100%	Erhöhen sich um 1 Erhöht sich um 0,66 m Bleibt konstant
Knochenwand	Manakosten: 17 Leben: 19 Dauer: 48 s	Bleiben konstant Erhöht sich um 4,75 s Bleibt konstant
Giftexplosion	Manakosten: 8 Gift-Schaden: 25-50 Dauer: 4 s	Bleiben konstant Erhöht sich um 5-10 Erhöht sich um 0,8 s
Knochenspeer	Manakosten: 7 Magie-Schaden: 16-24	Erhöhen sich um 0,25 Erhöht sich um 8-8
Knochengefängnis	Manakosten: 27 Leben: 19 Dauer: 48 s	Erhöhen sich um 2 Erhöht sich um 4,75 s Bleibt konstant
Giftnova	Manakosten: 25 Giftschaden: 50-75 Dauer: 8 s	Bleiben konstant Erhöht sich um 5-7,5 Erhöht sich um 0,8 s
Knochengeist	Manakosten: 12 Magie-Schaden: 20-30	Erhöhen sich um 0,5 Erhöht sich um 16-16

Flüche

	Stufe 1	Jede weitere Stufe
Verstärkter Schaden	Manakosten: 4 Erlittener Schaden: +100% Dauer: 8 s Radius: 2 m	Bleiben konstant Bleibt konstant Erhöht sich um 3 s Erhöht sich um 0,66 m
Schwache Sicht	Manakosten: 9 Dauer: 7 s Radius: 2,6 m	Bleiben konstant Erhöht sich um 2 s Erhöht sich um 0,66 m
Schwächen	Manakosten: 4 Schaden des Ziels: -33% Dauer: 14 s Radius: 6 m	Bleiben konstant Bleibt konstant Erhöht sich um 2,4 s Erhöht sich um 0,66 m
Eiserne Jungfrau	Manakosten: 5 Zurückgeworfener Schaden: 200% Dauer: 12 s Radius: 4,6 m	Bleiben konstant Erhöht sich um 25% Erhöht sich um 2,4 s Bleibt konstant
Terror	Manakosten: 7 Dauer: 8 s Radius: 2,6 m	Bleiben konstant Erhöht sich um 1 s Bleibt konstant
Verwirren	Manakosten: 13 Dauer: 10 s Radius: 4 m	Bleiben konstant Erhöht sich um 2 s Erhöhts ich um 0,66 m
Leben-Spender	Manakosten: 9 Heilt 50% des Angriffswerts Dauer: 16 s Radius: 2,6 m	Bleiben konstant Bleibt konstant Erhöht sich um 2,4 s Erhöht sich um 0,66 m
Mittelpunkt	Manakosten: 17 Dauer: 12 s Radius: 6 m	Bleiben konstant Erhöht sich um 3,6 s Bleibt konstant
Altern	Manakosten: 11 Dauer: 2 s Radius: 2,6 m	Bleiben konstant Erhöht sich um 0,2 s Erhöht sich um 0,66 m
Widerstandsschwund	Manakosten: 22 Widerstand gegen alles: -31% Dauer: 20 s Radius: 4,6 m	Bleiben konstant Erhöht sich auf -47% bis Stufe 5; auf -55% bis Stufe 10; auf -62% bis Stufe 20 Erhöht sich um 2 s Erhöht sich um 0,66 m

Der Barbar

Kriegsschreie

	Stufe 1	Jede weitere Stufe
Heulen	Manakosten: 4 Feind flieht: 16 m Dauer: 3 s	Bleiben konstant Erhöht sich um 3,33 m Erhöht sich um 1 s
Elixier suchen	Manakosten: 2 Chance: 15%	Bleiben konstant Erhöht sich auf 50% bis Stufe 5; auf 68% bis Stufe 10; auf 84% bis Stufe 20
Hohn	Manakosten: 3 Schaden des Ziels: -5% Angriff des Ziels: -5%	Bleiben konstant Erhöht sich um -2% Erhöht sich um -2%
Schrei	Manakosten: 6 Verteidigung: +100% Dauer: 16 s	Bleiben konstant Erhöht sich um 10% Erhöht sich um 2 s
Gegenstand finden	Manakosten: 7 Chance: 14%	Bleiben konstant Erhöht sich auf 35% bis Stufe 5; auf 45% bis Stufe 10; auf 55% bis Stufe 20
Schlachtruf	Manakosten: 5 Schaden: -25% Verteidigung: -50% Dauer: 12 s	Bleiben konstant Erhöht sich um -1% Erhöht sich um -2% Erhöht sich um 2,4 s
Kampfbefehle	Manakosten: 7 Ausdauer, Leben, Mana: +40% Dauer: 30 s	Bleiben konstant Erhöht sich auf 52% bis Stufe 5; auf 58% bis Stufe 10; 64% bis Stufe 20 Erhöht sich um 6 s
Grausiger Schutz	Manakosten: 4 Radius: 2 m Dauer: 40 s	Bleiben konstant Erhöht sich um 0,66 m Bleibt konstant
Kriegsschrei	Manakosten: 17 Schaden: 15-20 Dauer der Lähmung: 1 s	Erhöhen sich um 1 Erhöht sich um 5-5 Erhöht sich um 0,2 s
Kampfaufruf	Manakosten: 11 Dauer: 12 s	Bleiben konstant Erhöht sich um 4 s

Kampfbeherrschung

	Stufe 1	Jede weitere Stufe
Schwert-Beherrschung	Passiv Schaden: +28% Angriff: +28%	 Erhöht sich um 5% Erhöht sich um 8%
Axt-Beherrschung	Passiv Schaden: +28% Angriff: +28%	 Erhöht sich um 5% Erhöht sich um 8%
Knüppel-Beherrschung	Passiv Schaden: +28% Angriff: +28%	 Erhöht sich um 5% Erhöht sich um 8%
Speer-Beherrschung	Passiv Schaden: +30% Angriff: +30%	 Erhöht sich um 5% Erhöht sich um 8%
Wurf-Beherrschung	Passiv Schaden: +30% Angriff: +30%	 Erhöht sich um 5% Erhöht sich um 8%
Stangen-Beherrschung	Passiv Schaden: +30% Angriff: +30%	 Erhöht sich um 5% Erhöht sich um 8%
Erhöhte Ausdauer	Passiv Ausdauerbonus: +30%	 Erhöht sich um 15%
Eisenhaut	Passiv Verteidigungswert: +30%	 Erhöht sich um 10%
Mehr Tempo	Passiv Geschwindigkeit: +13%	 Erhöht sich auf 28% bis Stufe 5; auf 36% bis Stufe 10; auf 43% bis Stufe 20
Natürliche Resistenz	Passiv Alle Resistenzen: +12%	 Erhöht sich auf 40% bis Stufe 5; auf 54% bis Stufe 10; auf 67% bis Stufe 20

Kampffertigkeiten

	Stufe 1	Jede weitere Stufe
Hieb	Manakosten: 2 Schaden: +1 Schaden: +50% Angriff: +20%	Bleiben konstant Erhöht sich um 1 Erhöht sich um 5% Erhöht sich um 5%
Sprung	Manakosten: 2 Radius: 4,6 m	Bleiben konstant Erhöht sich auf 11,3 m bis Stufe 5 m; auf 10 m bis Stufe 10; auf 16,6 bis Stufe 20
Doppelschwung	Manakosten: 2 Angriffswert: +15%	Bleiben konstant Erhöht sich um 5%
Lähmen	Manakosten: 2 Angriff: +15% Dauer: 1,2 s	Bleiben konstant Erhöht sich um 5% Erhöht sich um 0,2 s
Doppelwurf	Manakosten: 2 Angriffswert: +20%	Bleiben konstant Erhöht sich um 10%
Sprungangriff	Manakosten: 9 Schaden: +100% Angriff: +50% Radius: 4,6 m	Bleiben konstant Erhöht sich um 30% Erhöht sich um 15% Erhöht sich auf 11,3 m bis Stufe 5; auf 14 m bis Stufe 10; auf 16,6 m bis Stufe 20
Konzentrieren	Manakosten: 2 Verteidigung: +20% Angriff: +25%	Bleiben konstant Erhöht sich um 10% Erhöht sich um 5%
Raserei	Manakosten: 3 Angriff: +10% Dauer: 2 s	Bleiben konstant Erhöht sich um 10% Erhöht sich um 1 s
Wirbelwind	Manakosten: 25 Schaden: -50% Angriff: +25%	Erhöhen sich um 2 Erhöht sich um +15% Erhöht sich um 5%
Amok	Manakosten: 5 Angriff: +56% Magie-Schaden: +56% Dauer: 2,7 s	Bleiben konstant Erhöht sich um 16% Erhöht sich um 10% Sinkt auf 2 s bis Stufe 5; auf 1,6 s bis Stufe 10; auf 1,3 s bis Stufe 20

Selbst Hand anlegen

Sie können mithilfe der Gift- und Knochen-Zauber auch selbst aktiv ins Kampfgeschehen eingreifen. In diesem Fall sollten Sie Ihre Verteidigung mit einem Knochenschild verstärken. Ein Muss für jeden Totenbeschwörer ist die Kadaverexplosion. Hier sollten Sie nicht mit Punkten sparen.

Kreaturen beschwören

Die meisten Totenbeschwörer werden sich aber auf die Herbeirufung von Kreaturen konzentrieren. Machen Sie dabei nicht den Fehler, zu viele Punkte für die Beschwörung von Skeletten oder Skelettmagiern zu vergeben. Versuchen Sie, am Anfang mit wenigen Skeletten auszukommen, und werten Sie stattdessen die Skelettbeherrschung auf. Sobald Golems verfügbar sind, können Sie diese als Turm in der Schlacht benutzen, während Sie aus dem Hintergrund mit Flüchen oder Giftangriffen agieren. Die Skelettbeherrschung wirkt auch auf wieder belebte Kreaturen, so dass Ihre anfänglichen Punkte nicht verschwendet sind, sobald Sie Monster wieder auferstehen lassen können.

Der Barbar

Nutzen Sie die passiven Fertigkeiten

Spezialisieren Sie sich auf eine Waffenart und bauen Sie deren Beherrschung aus. Sobald Sie schwere Rüstungen tragen, sollten Sie einige Punkte in Erhöhte Ausdauer investieren. Sonst geht Ihnen schnell die Puste aus. Spätestens in der Schwierigkeitsstufe Albtraum werden Sie die Fertigkeiten Eisenhaut und Natürlicher Widerstand zu schätzen wissen.

Legen Sie sich auf eine Angriffstechnik fest

Ob Sie eine Waffe führen und mächtig zuhauen oder lieber mit zwei Waffen in den Kampf ziehen, bleibt letztlich Ihnen überlassen. Für zweihändig ausgerüstete Barbaren sind die Fertigkeiten Doppelschwung und Raserei Pflicht. Mit Letzterer können Sie durch die extrem erhöhte Geschwindigkeit Monsterhorden durch eine Hit-and-Run-Taktik scheibchenweise dezimieren.

Die Zauberin

Kältezauber

	Stufe 1	Jede weitere Stufe
Eisblitz	Manakosten: 3	Bleiben konstant
	Kälte-Schaden: 3-5	Erhöht sich um 1-1
	Dauer der Kälte: 6 s	Erhöht sich um 1,4 s
Eis-Rüstung	Manakosten: 7	Bleiben konstant
	Verteidigungsbonus: 30%	Erhöht sich um 5%
	Frost-Dauer: 1,2 s	Erhöht sich um 0,1 s bis 0,2 s
	Dauer: 120 s	Erhöht sich um 12 s
Frostnova	Manakosten: 9	Erhöhen sich um 2
	Kälte-Schaden: 2-4	Erhöht sich um 2-2
	Dauer der Kälte: 8 s	Erhöht sich um 1 s
Eisstoß	Manakosten: 6	Erhöhen sich um 0,5
	Kälte-Schaden: 10	Erhöht sich um 7
	Erstarrt für: 3 s	Erhöht sich um 0,2
Zitter-Rüstung	Manakosten: 11	Bleiben konstant
	Verteidigungsbonus: 45%	Erhöht sich um 6%
	Kälte-Schaden: 6-8	Erhöht sich um 2-2
	Dauer der Kälte: 4 s	Bleibt konstant
	Dauer: 120 s	Erhöht sich um 12 s
Gletschernadel	Manakosten: 10	Erhöhen sich um 0,5
	Kälte-Schaden: 16-24	Erhöht sich um 7-7
	Erstarrt für: 2 s	Erhöht sich um 0,1 s bis 0,2 s
	Radius: 2,6 m	Bleibt konstant
Blizzard	Manakosten: 23	Erhöhen sich um 1
	Kälte-Schaden: 16-24	Erhöht sich um 4-4
	Dauer: 4 s	Erhöht sich um 1
Frost-Rüstung	Manakosten: 17	Bleiben konstant
	Verteidigungsbonus: 45%	Erhöht sich um 5%
	Kälte-Schaden: 4-6	Erhöht sich um 1-1
	Dauer: 144 s	Erhöht sich um 6 s
Frostsphäre	Manakosten: 25	Erhöhen sich um 2
	Kälte-Schaden: 32-35	Erhöht sich um 6-6
	Dauer der Kälte: 8 s	Erhöht sich um 1
Kältebeherrschung	Passiv	
	Verminderte gegn. Resistenz gegen Kälteangriffe: 23%	Erhöht sich auf 55% bis Stufe 5; auf 71% bis Stufe 10; auf 85% bis Stufe 20

Blitzschlagzauber

	Stufe 1	Jede weitere Stufe
Combo-Blitz	Manakosten: 3	Erhöhen sich um 0,5
	Blitz-Schaden: 2-4	Erhöht sich um 0,5-0,5
	Anzahl der Bolzen: 3	Erhöht sich um 1
Statikfeld	Manakosten: 9	Bleiben konstant
	Radius: 3,3 m	Erhöht sich um 0,66 m
	Schaden: reduziert die aktuellen Lebenspunkte jeder Kreatur in Reichweite um 33%	Bleibt konstant
Telekinese	Manakosten: 7	Bleiben konstant
	Magie-Schaden: 1-2	Erhöht sich um 1-1
Nova	Manakosten: 15	Erhöhen sich um 1
	Blitz-Schaden: 1-20	Erhöht sich um 7-7
Blitzschlag	Manakosten: 8	Erhöhen sich um 0,5
	Blitz-Schaden: 1-40	Erhöht sich um 0-8
Kettenblitz	Manakosten: 9	Erhöhen sich um 1
	Blitz-Schaden: 1-40	Erhöht sich um 0-10
	Anzahl der Treffer: 5	Bleibt konstant
Teleportieren	Manakosten: 24	Sinken um 1
Gewitter	Manakosten: 19	Bleiben konstant
	Blitz-Schaden: 1-100	Erhöht sich um 10-10
	Dauer: 32 s	Erhöht sich um 8 s
Energieschild	Manakosten: 5	Bleiben konstant
	Absorbiert: 15%	Erhöht sich auf 40% bis Stufe 5; auf 52% bis Stufe 10; auf 63% bis Stufe 20
	Dauer: 144 s	Erhöht sich um 48 s
Blitzbeherrschung	Passiv	
	Reduktion der Manakosten für Blitzzauber: 15%	Verringert sich auf 40% bis Stufe 5; auf 52% bis Stufe 10; auf 63% bis Stufe 20

Feuerzauber

	Stufe 1	Jede weitere Stufe
Feuerblitz	Manakosten: 2,5	Bleiben konstant
	Schaden: 3-6	Erhöht sich um 1,5-1,5
Wärme	Mana-Erneuerung: +30%	Erhöht sich um 12%
Inferno	Manakosten: 6	Bleiben konstant
	Manakosten: 7/s	Erhöhen sich um 0,75/s
	Feuer-Schaden: 12-25/s	Erhöht sich um 9,5-9,5/s
	Reichweite: 3,3 m	Erhöht sich um 0,5 m
Feuersbrunst	Manakosten: 11	Erhöhen sich um 0,5
	Feuer-Schaden: 18-37/s	Erhöht sich um 9,5-9,5/s
	Dauer: 4,6 s	Erhöht sich um 1 s
Feuerball	Manakosten: 5	Erhöhen sich um 0,5
	Feuer-Schaden: 6-14	Erhöht sich um 7-7
	Radius: 2 m	Bleibt konstant
Feuerwand	Manakosten: 22	Erhöhen sich um 2
	Feuer-Schaden: 32-42/s	Erhöht sich um 19-19/s
	Dauer: 4,6 s	Erhöht sich um 1 s
	Radius: 4 m	Erhöht sich um 1,33 m
Verzaubern	Manakosten: 25	Erhöhen sich um 5
	Feuer-Schaden: 8-10	Erhöht sich um 1-1
	Dauer: 144 s	Erhöht sich um 24 s
Meteor	Manakosten: 17	Erhöhen sich um 1
	Feuer-Schaden: 40-50	Erhöht sich um 12-12
	Feuer-Schaden: 16-21/s	Erhöht sich um 7-7/s
	Radius: 4 m	Bleibt konstant
Feuerbeherrschung	Passiv	
	Feuer-Schaden: +18%	Erhöht sich auf 60% bis Stufe 5; auf 81% bis Stufe 10; auf 100% bis Stufe 20
Hydra	Manakosten: 21	Erhöhen sich um 2
	Hydra-Feuer-Schaden: 6-12	Erhöht sich um 2-2
	Dauer: 12 s	Erhöht sich um 1 s

Was der moderne Barbar sonst noch so braucht

Vergeben Sie unbedingt zwei Punkte auf eine Sprungtechnik. Ob normaler oder Angriffssprung, macht keinen so großen Unterschied. Beide sind extrem nützlich, insbesondere in der Geheimen Zuflucht und im gesamten dritten Akt. Die anderen Charaktere werden Sie darum beneiden! Wenn Sie bis zum Ende des vierten Akts drei Punkte in Elixier Finden investieren, brauchen Sie praktisch nie Nachschub in der Stadt zu kaufen. Die Fertigkeit Gegenstand Finden ist dagegen völlig nutzlos.

Die Zauberin

Die Mana-Erneuerung ist am wichtigsten

Sie sollten mindestens sechs Ihrer ersten zehn Fertigkeitspunkte in Wärme investieren. Für hochrangige Zauberinnen (Stufe 45+) ist es nicht ungewöhnlich, den Maximalwert von 20 Punkten bei Wärme erreicht zu haben. Die Feuerbeherrschung wertet Wärme natürlich nicht auf.

Kälte- und Frost-Fertigkeiten

Die Zauberin hat drei Fertigkeiten, mit denen sie Monster einfrieren kann: Eis-Rüstung, Eisstoß und Gletschernadel. Alle anderen Kälte-Fertigkeiten verlangsamen Gegner nur.

Die weitere Punkteverteilung

Sie müssen sich auf wenige Sprüche spezialisieren, wenn Sie auch in den schwierigeren Levels überleben wollen. Die Sprüche des Kälte-Baums haben hier natürlich den Vorteil, dass sie sowohl Schaden anrichten als auch Gegner verlangsamen. Aber auch Feuer oder Blitzzauber bieten eine gute Grundlage für die Offensive, wenn Sie mehr als zehn Punkte in einen Spruch investieren.

Der Kampf mit Endgegnern

Der Schlüssel zum Sieg über Boss-Monster ist das Statikfeld. Allerdings ist der Radius anfänglich noch sehr gering, so dass Sie schon nahe an Ihren Feind heran müssen, um ihn zu schädigen.

Defensive Fertigkeiten und Verzaubern

Es kann immer nur eine der drei Kälte-Rüstungen, Gewitter, Energieschild und Verzaubern aktiv sein. Verzaubern bezieht sich immer auf die Person, nicht auf eine Waffe: Auch wenn Sie oder Ihr Partner die Waffe wechseln, bleibt die Fertigkeit aktiv.

Der Paladin

Kampffertigkeiten

	Stufe 1	Jede weitere Stufe
Opfer	Schaden an sich selbst: 8%	Bleibt konstant
	Schaden: +180%	Erhöht sich um 12%
	Angriff: +20%	Erhöht sich um 5%
Niederstrecken	Manakosten: 2	Bleiben konstant
	Schaden: +15%	Erhöht sich um 15%
	Dauer der Lähmung: 0,6 s	Erhöht sich um 0,2 s
Heiliger Blitz	Manakosten: 4	Erhöhen sich um 0,25
	Magie-Schaden: 8-16	Erhöht sich um 6-6
	Heilt: 1-6	Erhöht sich um 2-2
Eifer	Manakosten: 2	Bleiben konstant
	Angriffsbonus: +10%	Erhöht sich um 5%
	Anzahl der Treffer: 2	Erhöht sich um 1
Ansturm	Manakosten: 9	Bleiben konstant
	Angriff: +50%	Erhöht sich um 15%
	Schaden: +100%	Erhöht sich um 25%
Rache	Manakosten: 4	Erhöht sich um 0,5
	Angriffsbonus: +20%	Bleiben konstant
	Elementschaden +35%	Erhöht sich um 5%
	Dauer der Kälte: 1,2 s	Erhöht sich um 0,6 s
Gesegneter Hammer	Manakosten: 5	Erhöhen sich um 0,25
	Schaden an Untoten: 150%	Bleibt konstant
	Schaden: 12-16	Erhöht sich um 8-8
Bekehren	Manakosten: 4	Bleiben konstant
	Dauer: 20 s	Erhöht sich um 10 s
	Chance zu Umwandlung: 11%	Erhöht sich auf 37% bis Stufe 5; auf 51% bis Stufe 10; auf 63% bis Stufe 20
Heiliger Schild	Manakosten: 35	Bleiben konstant
	Verteidigungsbonus: +25%	Erhöht sich um 15%
	Erfolg beim Blocken: +8%	Erhöht sich auf 15% bis Stufe 5; auf 18% bis Stufe 10; auf 21% bis Stufe 20
	Dauer: 30 s	Erhöht sich um 10 s
Himmelsfaust	Manakosten: 25	Erhöhen sich um 2
	Blitz-Schaden: 1-40	Erhöht sich um 8-8
	Heiliger-Blitz-Schaden: 1-16	Erhöht sich um 0-6

Offensive Auras

	Stufe 1	Jede weitere Stufe
Macht	Schaden: +40%	Erhöht sich um 10%
	Radius: 7,3 m	Erhöht sich um 1,33 m
Heiliges Feuer	Feuer-Schaden: 1-3	Erhöht sich abwechselnd um 0,5-0,5 und 1-1
	Radius: 4 m	Erhöht sich um 0,66 m
Dornen	Zurückgeworfener Schaden: 250%	Erhöht sich um 40%
	Radius: 7,3 m	Erhöht sich um 1,33 m
Gesegneter Zielsucher	Angriff: +75%	Erhöht sich um 15%
	Radius: 7,3 m	Erhöht sich um 1,33 m
Konzentration	Chance eines nicht unterbrochenen Angriffs: 20%	Bleibt konstant
	Schaden: +60%	Erhöht sich um 15%
Heiliger Frost	Feinde verlangsamt: 30%	Erhöht sich auf 42% bis Stufe 5; auf 48 % bis Stufe 10; auf 54% bis Stufe 20
	Radius: 4 m	Erhöht sich um 0,66 m
Heiliger Schock	Blitz-Schaden: 1-5	Erhöht sich abwechselnd um 1-1 und 2-2
	Radius: 3,3 m	Erhöht sich um 0,66 m
Zuflucht	Magie-Schaden: 8-16	Erhöht sich um 4-4
	Radius: 3,3 m	Erhöht sich um 0,66 m
Fanatismus	Radius: 7,3 m	Bleibt konstant
	Angriff: +40%	Erhöht sich um 5%
	Angriffsgeschwindigkeit: +14%	Erhöht sich auf 25% bis Stufe 5; auf 30% bis Stufe 10; auf 35% bis Stufe 20
Überzeugung	Radius: 6 m	Erhöht sich um 0,66 m
	Verteidigung: -49%	Erhöht sich auf -70% bis Stufe 5; auf -80% bis Stufe 10; auf -90% bis Stufe 20
	Vermindert maximalen Widerstand: 26%	Erhöht sich auf 42% bis Stufe 5, auf 50% bis Stufe 10; auf 57% bis Stufe 20

Defensive Auras

	Stufe 1	Jede weitere Stufe
Gebet	Manakosten pro Heilung: 1	Erhöhen sich um 0,18
	Heilt: 2	Erhöht sich um 1
	Radius: 7,3 m	Erhöht sich um 1,33 m
Widerstand gegen Feuer	Feuerresistenz: +54%	Erhöht sich auf 65% bis Stufe 5; auf 70% bis Stufe 10; auf 75% bis Stufe 20
	Radius: 7,3 m	Erhöht sich um 1,33 m
Trotz	Verteidigungsbonus: +70%	Erhöht sich um 10%
	Radius: 7,3 m	Erhöht sich um 1,33 m
Widerstand gegen Kälte	Kälteresistenz: +54%	Erhöht sich auf 65% bis Stufe 5; auf 70% bis Stufe 10; auf 75% bis Stufe 20
	Radius: 7,3 m	Erhöht sich um 1,33 m
Reinigung	Dauer reduziert um: 39%	Erhöht sich auf 60% bis Stufe 5; auf 70% bis Stufe 10; auf 80% bis Stufe 20
	Radius: 7,3 m	Erhöht sich um 1,33 m
Widerstand gegen Blitz	Blitzresistenz: +54%	Erhöht sich auf 65% bis Stufe 5; auf 70% bis Stufe 10; auf 75% bis Stufe 20
	Radius: 7,3 m	Erhöht sich um 1,33 m
Gedeihen	Geschwindigkeit: +13%	Erhöht sich auf 28% bis Stufe 5; auf 36% bis Stufe 10; auf 43% bis Stufe 20
	Ausdauer: +50%	Erhöht sich um 25%
	Erholungsrate der Ausdauer: 50%	Erhöht sich um 25%
	Radius: 10 m	Erhöht sich um 2 m
Meditation	Mana-Regenerierung: +65%	Erhöht sich um 15%
	Radius: 7,3 m	Erhöht sich um 1,33 m
Rücknahme	Chance zur Erlösung: 23%	Erhöht sich auf 55% bis Stufe 5; auf 71% bis Stufe 10; auf 85% bis Stufe 20
	Erholung von Leben/Mana: 25 Pkt.	Erhöht sich um 5 Punkte
	Radius: 7,3 m	bleibt konstant
Errettung	Alle Resistenzen: +54%	Erhöht sich auf 65% bis Stufe 5; auf 70% bis Stufe 10; auf 75% bis Stufe 20
	Radius: 7,3 m	Erhöht sich um 1,33 m

Der Paladin

Die Verteilung von Fertigkeitspunkten

Der Paladin muss sich nicht notwendigerweise wie die anderen Charaktere auf einige wenige Fertigkeiten spezialisieren. Sie können Punkte auf alle drei Bäume verteilen und trotzdem einen hervorragenden Kämpfer ausbilden.

Die Grundlagen des Kampfes

Kämpfen Sie stets mit einer Kampffertigkeit auf der linken Maustaste und wechseln Sie nur dann in den normalen Angriff, wenn Ihnen das Mana ausgeht. Es sollte ständig eine Aura aktiv sein (rechte Maustaste). Während eines Gefechts wechseln Sie dann Ihre Aura je nach Bedarf.

Das Opfer

Diese Kampftechnik kostet Sie 8% des Schadens an Leben, den Sie erzielen. Mit einer mächtigen Waffe kann Ihr Vorrat an Lebensenergie da schnell zur Neige gehen. Um Ihren Lebensverlust möglichst gering zu halten, sollten Sie nach Gegenständen Ausschau halten, die Ihnen mit jedem Treffer Leben zurückgeben.

Das Gebet

Dies ist die einzige Aura, die Sie Mana kostet. Die Kosten steigen mit jedem zu Heilenden an. Ist allerdings keiner verletzt, kostet die Aura auch kein Mana.

Im Eifer des Gefechts

Die Anzahl der Schwünge in Verbindung mit Eifer wird durch die Anzahl der Punkte bestimmt, die Sie in diese Fertigkeit investieren. Diese Schwünge werden immer ausgeführt, auch wenn der Gegner bereits besiegt wurde. Bei sehr vielen Punkten kann es schwierig werden, sich rechtzeitig aus einem Gewühl zurückzuziehen.

Der Heilige Schild

Diese Fertigkeit erhöht Ihre defensiven Fähigkeiten für eine gewisse Zeit. Natürlich kann gleichzeitig eine Aura aktiv sein. Der Effekt des heiligen Schildes ist vergleichbar mit dem einer Eisrüstung der Zauberin, die auch eine gewisse Zeit aktiv ist.

Diablo 2 Die Quests der Akte 2 bis 4

Wir begleiten Sie Schritt für Schritt durch die Akte 2, 3 und 4, bis Sie dem Herrn des Schreckens gegenüberstehen.

D

Nachdem Sie das Territorium der Jägerinnen von allem Übel befreit haben, zieht es Sie weiter nach Osten. Sie folgen Diablo zur Wüstenstadt Lut Gholein und weiter bis nach Kurast.

Der 2. Akt



Quest 1: Radaments Lager

Auftraggeber: Sprechen Sie gleich nach Ihrer Ankunft in Lut Gholein mit der Schankwirtin Atma, die Ihnen diese Aufgabe erteilt:
Ziel: Töten Sie die Bestie.
Ort: Die Kanalisation unter der Stadt
Belohnung: Sie erhalten das Buch der Fertigkeiten (1 Fertigkeit nach Wahl) und eine Horadrim-Schriftrolle (führt zum zweiten Quest).

Beschreibung

Durch die Falltür in der Stadt oder über die Docks gelangen Sie in die Kanalisation. Im dritten Level finden Sie Radament.



Quest 2: Der Horadrim-Stab

Auftraggeber: Cain gibt Ihnen diesen Auftrag, nachdem Sie ihm die Horadrim-Schriftrolle aus dem ersten Quest übergeben haben.
Ziel: Finden Sie Horadrim-Würfel, -Schaft und -Spitze.
Ort: Die Verdorrten Hügel, die Ferne Oase, das Tal der Schlangen
Belohnung: Wenn Sie den Stab mithilfe des Horadrim-Würfels zusammensetzen, wird der vierte Quest freigeschaltet. Im sechsten Quest wird mithilfe des Stabes der Weg zu Tal Rashas Grabkammer geöffnet.

Beschreibung

Zur Erfüllung dieses Quests müssen Sie den größten Teil der Wüstenlandschaft durchstreifen. Wenn Sie in die Vergessene Stadt kommen, wird der dritte Quest freigeschaltet. Den Würfel finden Sie im dritten Level der Hallen der Toten unter den Verdorrten Hügeln, den Schaft im dritten Level der Wurmgruft unter der Fernen Oase und die Spitze im zweiten Level des Tempels der Klauenvipern unter dem Tal der Schlangen. Um die Spitze zu erhalten, müssen Sie den dortigen Schlangenaltar zerstören, womit gleichzeitig der dritte Quest gelöst ist. Setzen Sie den Stab mithilfe des Würfels zusammen. Im sechsten Quest gelangen Sie zu Tal Rashas Gruft, wo Sie den Stab in eine Öffnung einfügen müssen, um zu Tal Rashas Grabkammer zu gelangen.



Quest 3: Die verdunkelte Sonne (Unterquest des zweiten Quests)

Auftraggeber: Wenn Sie das Gebiet der Vergessenen Stadt betreten (also während des zweiten Quests), verdunkelt sich die Sonne. Drognan erklärt Ihnen daraufhin die Aufgabe:
Ziel: Zerstören Sie den Schlangenaltar.
Ort: Das Tal der Schlangen
Belohnung: Die Sonne zeigt sich wieder.

Beschreibung

Indem Sie den Schlangenaltar im zweiten Level des Tempels der Klauenvipern unter dem Tal der Schlangen zerstören, gelangen Sie gleichzeitig in den Besitz der Horadrim-Spitze, eines der drei Fundstücke für den zweiten Quest.



Quest 4: Die geheime Zuflucht

Auftraggeber: Nachdem Sie den zweiten Quest erfüllt haben, müssen Sie mit Cain und Drognan sprechen. Dieser schickt Sie zu Jerhyn, der Ihnen Zutritt zu seinem Palast gewährt und diese Aufgabe stellt:
Ziel: Finden Sie Horazons Tagebuch in der Geheimen Zuflucht.
Ort: Die Geheime Zuflucht
Belohnung: Der fünfte Quest wird freigeschaltet.

Beschreibung

Über den Palast gelangen Sie durch die beiden Levels des Harems und die drei Geschosse des Palastkellers zu der Geheimen Zuflucht. Dort müssen Sie nach dem Tagebuch suchen, das vom Geisterbeschwörer bewacht wird.



UND DIE SONNE GEHT AUF Die Finsternis verschwindet, sobald Sie das Vipern-Amulett finden.



Quest 5: Der Geisterbeschwörer (Fortsetzung des vierten Quests)

Auftraggeber: Sobald Sie in die Nähe von Horazons Tagebuch in der Geheimen Zuflucht gelangen, wird dieser Quest freigeschaltet.
Ziel: Vernichten Sie den Geisterbeschwörer.
Ort: Die Geheime Zuflucht
Belohnung: Der Zugang zur Schlucht der Magier wird geöffnet.

Beschreibung

Wenn Sie den Geisterbeschwörer besiegt haben, können Sie in der Schlucht



GIFT UND GALLE In Radaments Lager sind Sie Gift-, Feuer- und Kälte-Angriffen ausgesetzt.



TRANSFORMER Der Einsatz des Horadrim-Würfels ermöglicht die Erfüllung des zweiten Quests.



SESAM ÖFFNE DICH Ist der Geisterbeschwörer besiegt, wird der Weg ins Tal der Magier frei.



IST DER DICK, MANN! Duriel ist für Fernkämpfer eine Herausforderung. Nahkämpfer sehen der Konfrontation mit mehr Gelassenheit entgegen.



SCHILDE AUF 100 PROZENT Sobald das Kraftfeld um die Docks verstärkt ist, werden Söldner entbehrlich. Diese können Sie dann anheuern.

der Magier nach Tal Rashas Gruft suchen, um den letzten Quest zu lösen.



Quest 6: Die sieben Gräber

Auftraggeber: Nachdem Sie den ersten Quest gelöst haben, schickt Sie Atma zu Jerhyn, der den letzten Quest in diesem Akt für Sie bereithält.
Ziel: Finden Sie Tal Rashas Gruft und erforschen Sie Tal Rashas Kammer.
Ort: Die Schlucht der Magier
Belohnung: Nachdem das Böse in Lut Gholein besiegt ist, dürfen Sie mit Meschif nach Westen zur Stadt Kurast segeln.

Beschreibung

Von der Geheimen Zuflucht aus gelangen Sie durch ein Portal in die Schlucht der Magier. Dort befinden sich sieben Gruften, von denen nur eine zum Ziel führt. Am Ausgangspunkt des Portals finden Sie aber die Symbole, die die falschen Gruften bezeichnen. In der siebenten Gruft befindet sich in einem Raum eine Öffnung, in die Sie den zusammengesetzten Horadrim-Stab aus dem zweiten Quest einsetzen. Dadurch gelangen Sie in Tal Rashas Grabkammer. Dort müssen Sie Duriel besiegen und mit Tyrael sprechen. Öffnen Sie vor Tal Rashas Kammer ein Portal für den Fall der Fälle.

Der 3. Akt



Quest 1: Der goldene Vogel

Auftraggeber: Sie erhalten eine Jadefigur von einem Boss-Monster im Spinnenwald oder in den dortigen Dungeons.
Ort: Der Spinnenwald
Belohnung: Sie erhalten das Elixier des Lebens.

Beschreibung

Im Spinnenwald gleich außerhalb von Kurast oder in den beiden dortigen Dungeons finden Sie eine Jadefigur. Sprechen Sie daraufhin mit Cain, der Sie zu Meschif schickt. Dieser tauscht die Figur gegen den Goldenen Vogel ein, eine Urne. Nach einem weiteren Gespräch mit Cain schickt dieser Sie zu Alkor, der Ihnen aus der Asche das Elixier des Lebens braut. Damit können Sie Ihre Vitalität dauerhaft um 20 Punkte erhöhen.



Quest 2: Klinge der alten Religion

Auftraggeber: Hralti
Ziel: Finden Sie Gidbinn, die heilige Skatsim-Klinge
Ort: Der Schinder-Dschungel
Belohnung: Hralti gibt Ihnen einen seltenen Ring. Sie können nun Eisenwölfe anheuern.

Beschreibung

Nach Lösen des ersten Quests gibt der Schmied Hralti Ihnen den Auftrag, eine seltene Klinge zu finden. Sie erhalten den Gidbinn nach dem Kampf mit dem Oberschamanen der Seelentöter und sollen ihn anschließend Ormus bringen. Dieser entlohnt Sie mit einem seltenen Ring. Außerdem können Sie nun Söldner anheuern. Sprechen Sie mit Aschara , die Ihnen sofort einen ihrer Magier kostenlos zur Verfügung stellt.



Quest 3: Khalims Wille

Auftraggeber: Cain
Ziel: Finden Sie Auge, Gehirn, Herz und Flegel von Khalim.
Ort: Die Spinnenhöhle, der Schinder-Dungeon, die Kanalisation, Travincal
Belohnung: Die Zerstörung der hypnotischen Kugel wird möglich (vgl. Quest 6).

Beschreibung

Nach Lösen des ersten Quests gibt Cain Ihnen diese Aufgabe. Das Auge finden Sie in der Spinnenhöhle unter dem Spinnenwald, das Gehirn im dritten Level des Schinder-Dungeons unter dem Schinder-Dschungel und das Herz im zweiten Level der Kanalisation unter dem Basar von Kurast. Den Flegel müssen Sie sich vor dem Tempel in Travincal erkämpfen. Kombinieren Sie alles mit dem Horadrim-Würfel und benutzen Sie die so erschaffene Waffe, um die Hypnotische Kugel im Tempel von Travincal zu zerstören.



FÜR NACHWUCHS IST GESORGT Die Dungeons nahe bei Kurast beherbergen wahre Monsterhorden.



JETZT RAUCHT'S! Wenn die Hypnotische Kugel zerstört ist, wird der Weg zu Mephisto frei.

D



VERGILBT UND VERSCHIMMELT Dies ist der kürzeste, aber auch lohnendste Quest im dritten Akt.



GIFTIGES UNGEZIEFER Um zum letzten Akt zu gelangen, müssen Sie Mephisto im Kerker besiegen.



DAMIT DIE ARME SEELE RUH' HAT Das Zerstören des Seelensteins bringt Ihnen wertvolle Edelsteine.



Quest 4: Lam Esens Foliant

Auftraggeber: Alkor
Ziel: Finden Sie den Folianten.
Ort: Der Basar von Kurast, Ober-Kurast, der Damm von Kurast
Belohnung: Sie erhalten fünf Attribut-Punkte.

Beschreibung

Der Foliant befindet sich in einem der Dungeons unter dem Basar, Ober-Kurast oder dem Damm von Kurast. Bringen Sie den Folianten zu Alkor, der Ihnen eine stattliche Belohnung zukommen lässt.



Quest 5: Der schwarze Tempel (Unterquest von Quest 3)

Auftraggeber: Ormus
Ziel: Vernichten Sie den Hohen Rat der Zarkanum.
Ort: Die Tempelstadt Travincal
Belohnung: -

Beschreibung

Sobald Sie den Damm von Kurast betreten, erhalten Sie diesen Quest. Sie müssen weiter zur Tempelstadt Travincal und die drei Mitglieder des Hohen Rates besiegen. Dabei erhalten Sie auch Khalims Flegel, den Sie zur Erfüllung des dritten Quests benötigen.



Quest 6: Der Wächter

Auftraggeber: Ormus
Ziel: Besiegen Sie Mephisto.
Ort: Der Kerker des Hasses
Belohnung: Sie erhalten Mephistos Seelenstein. Der Weg in den vierten Akt wird frei.

Beschreibung

Nachdem Sie die hypnotische Kugel mit dem Kultflegel aus dem dritten Quest zerstört haben, öffnet sich der Eingang zum Kerker des Hasses. Im dritten Level finden Sie Mephisto, den Sie besiegen müssen. Daraufhin öffnet sich ein Portal zum letzten Akt. Mephistos Seelenstein wird im vierten Akt gebraucht.

Der 4. Akt



Quest 1: Der gefallene Engel

Auftraggeber: Tyrael
Ziel: Erlösen Sie Izual.
Ort: Die Ebene der Verzweiflung
Belohnung: Sie erhalten zwei Fertigkeitspunkte.

Beschreibung

Durchqueren Sie die Äußere Steppe, um in die Ebene der Verzweiflung zu gelangen. Dort finden Sie Izual. Nachdem Sie seine Seele erlöst haben, erhalten Sie die Belohnung bei Tyrael.



Quest 2: Die Höllenschmiede

Auftraggeber: Cain
Ziel: Zerstören Sie Mephistos Seelenstein.
Ort: Der Flammenfluss
Belohnung: Sie erhalten Edelsteine guter bis sehr guter Qualität.

Beschreibung

In der Umgebung des Flammenflusses finden Sie den Schmied Hephaisto und seine Höllenschmiede. Besiegen Sie den Schmied, um seinen Hammer zu bekommen. Stellen Sie sicher, dass Sie Mephistos Seelenstein im Inventar haben, ehe Sie auf die Schmiede klicken. Benutzen Sie den Hammer, um den Seelenstein zu zerstören.



Quest 3: Das Ende des Schreckens

Auftraggeber: Sie erhalten diesen Quest von Tyrael, sobald Sie das Chaos-Sanktuarium betreten.
Ziel: Besiegen Sie Diablo.
Ort: Das Chaos-Sanktuarium
Belohnung: Ihnen wird ein Titel verliehen und Sie können die nächste Schwierigkeitsstufe in Angriff nehmen.

Beschreibung

Im Sanktuarium zerbrechen Sie nacheinander fünf Siegel. Bei dreien der Siegel erscheint jeweils ein Boss-Monster mit einer Reihe Untergebener. Nach dem Bruch des letzten Siegels wird der Herr des Schreckens herbeigerufen. Nach dessen Ableben verbleiben Ihnen 70 Sekunden, um Ihre Beute im Inventar zu verstauen. Sorgen Sie vorher für ausreichend Stauraum!



WO GUTER RAT TEUER IST Die mächtigen Ratsmitglieder finden Sie vor dem Tempel in Travincal.



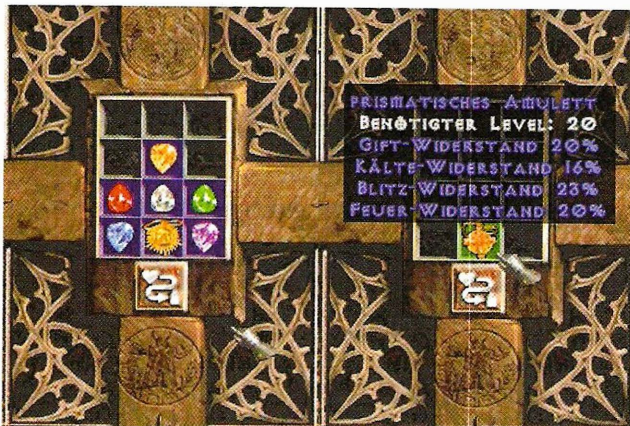
DIE EISRIESEN Izual lähmt Sie [stets] mit Kälteangriffen. Aber Sie können den Spieß auch umdrehen.



SCHLECHTER ATEM Vor allem für Nahkämpfer endet die Begegnung mit Diablo häufig tödlich.

Diablo 2 Der Horadrim-Würfel/Der Kuh-Level

Hier erfahren Sie alles, was Sie über den Horadrim-Würfel und den geheimen Kuh-Level wissen müssen.



AUS NORMAL MACH SPEZIELL Nur die besten Zutaten können ein gewöhnliches in ein prismatisches Amulett verwandeln.



ES GIBT IHN WIRKLICH Im Lager der Jägerinnen können Sie einen Zugang zu diesem Easter-Egg öffnen. Doch Vorsicht: mit den Kühen ist nicht zu spaßen.

Der Horadrim-Würfel

Wozu brauche ich den Würfel? Sie benötigen diesen verzauberten Würfel, um den Quest des Horadrim-Stabes im zweiten Akt zu lösen.

Ich habe ihn verloren. Was soll ich tun? Sie können ihn bei jedem Neustart des Spiels im zweiten Akt wiedererlangen. Er ist dort im dritten Level der Hallen der Toten unter den Verdorrten Hügeln zu finden.

Was kann ich mit ihm machen? Im Inneren des Würfels ist mehr Raum zum Ablegen von Gegenständen, als er selbst an Platz einnimmt - schließlich handelt es sich um einen verzauberten Würfel. Sie können ihn also prima als zusätzliche Ablage für Gegenstände aller Art benutzen - wenn Sie nicht gerade neue Rezepte ausprobieren.

Eine Warnung Wenn sich in seinem Inneren Gegenstände befinden, die der Würfel transformieren kann, und Sie betätigen den Transformieren-Knopf, verschwinden alle diese Gegenstände - auch diejenigen, die nicht zu dem jeweiligen Rezept gehören.

Welche Rezepte gibt es? Der Würfel wirkt als eine Art Katalysator und kann Gegenstände transformieren. Einige Möglichkeiten erfahren Sie von Cain. Wir stellen Ihnen weitere vor.

Rezepte des Horadrim-Würfels

Nur wenn Sie die richtigen Zutaten in den Würfel hineingeben, erhalten Sie auch ein brauchbares Endprodukt. Unsere Tabelle zeigt Ihnen alle Kombinationen.

Ausgangsprodukte	Endprodukt
3 Heiltränke + 3 Manatränke	1 Regenerationstrank
3 Heilträuke + 3 Manatränke + 1 Edelstein	1 starker Regenerationstrank
[Die Qualität der verwendeten Tränke und des Edelsteins spielt keine Rolle.]	
2 Köcher Pfeile	1 Köcher Bolzen
2 Köcher Bolzen	1 Köcher Pfeile
1 Köcher Pfeile + 1 Speer	1 Köcher Wurfspieße
3 Ringe	1 Amulett
3 Amulette	1 Ring
[Die Qualität des Ergebnisses hat nichts mit den verwendeten Ringen bzw. Amuletten zu tun.]	
3 Edelsteine derselben Art und Qualität *[und nicht 5, wie Cain sagt]*	1 Edelstein der nächstbesseren Qualität
1 Ring + 2 Topas	1 Ring mit Blitz-Widerstand 20% bis 30%
1 Ring + 1 Saphir + 4 Auflau-Tränke	1 Ring mit Kälte-Widerstand 20% bis 30%
1 Ring + 1 Smaragd + 4 Gegengift-Tränke	1 Ring mit Gift-Widerstand 20% bis 30%
1 Ring + 1 Rubin + 4 Explosiv-Elixiere	1 Ring mit Feuer-Widerstand 20% bis 30%
1 Amulett + 6 perfekte Edelsteine unterschiedlicher Art	1 Prismatisches Amulett (jede Widerstandsart +15% bis +25%)
3 perfekte Edelsteine + 1 regulärer magischer Gegenstand	1 zufälliger regulärer magischer Gegenstand gleicher Art
6 Edelsteine + 1 Schwert	1 gesockeltes Schwert

Der Kuh-Level

Da war doch noch ...? Jahrelang hielt sich bei *Diablo 1* das Gerücht um den legendären Kuh-Level, in dem unermessliche Reichtümer auf den furchtlosen Helden warteten, der den Eingang finden würde. Dieser Level sollte etwas mit den Kühen im Norden Tristrams zu tun haben, doch niemand hat bei der Suche jemals etwas anderes als „Moooooooooooo" von diesen erfahren.

Gibt es ihn wirklich? Zuverlässige Quellen berichten, dass der Eingang in *Diablo 2* geöffnet werden kann, wenn Sie die Macht des Horadrim-Würfels weise zu nutzen wissen.

Was muss ich tun? Sie müssen den Herrn des Schreckens besiegt haben und sich wieder im Lager der Jägerinnen befinden. Es reicht aber nicht aus, nur eine kleine Rolle des Stadtportals zu benutzen. Sie müssen schon die magischen Kräfte eines ganzen Folianten nutzen. Des Weiteren ist ein Gegenstand vonnöten, den Sie bei einem als Halsabschneider aus *Diablo 1* bekannten kleinen Jungen im nun zerstörten Tristram finden.

Wie oft kann ich den Eingang öffnen? Für Welt-Charaktere gilt: Pro Schwierigkeitsstufe haben Sie nur ein Mal die Möglichkeit, den Kühen guten Tag zu sagen. Für offene Charaktere gibt es diese Einschränkung nicht.

Diablo 2 Multiplayer-Tipps

Wer genug alleine gespielt hat, kann sich mit Diablo 2 im Battle.net austoben. Unsere Tipps helfen weiter.

Sie haben Diablo im Alleingang besiegt und suchen eine neue Herausforderung? Sie fragen sich, was es mit dem legendären Battle.net auf sich hat? Wir erklären Ihnen Schritt für Schritt das geniale Mehrspielersystem von Blizzard und beleuchten alle Unterschiede zum Einzelspielermodus.

Das Mehrspielersystem

Wann Spielwelten erzeugt werden

In Single-Player-Spielen wird die Spielwelt zu Beginn einmal vollständig generiert und bleibt bei Spielunterbrechungen erhalten. In Multi-Player-Spielen wird die Welt bei jedem Start neu erzeugt. Die Stärke der Monster hängt wie bei Single-Player-Partien von der Schwierigkeitsstufe und dem Ort ab, an dem sie sich befinden. Davon unabhängig werden Monster umso stärker, je mehr Spieler sich in einer Partie befinden. D. h. sie besitzen mehr Lebenspunkte, richten mehr Schaden an, gewähren beim Ableben mehr Erfahrungspunkte und verlieren mehr Gold und Gegenstände.

Auf die sozialen Beziehungen kommt es an

Ihre Mitspieler und Ihren Status gegenüber diesen können Sie über den Party-Screen (Hotkey P) einsehen. Die Voreinstellung ist „neutral": Sie können Ihre Mitspieler (einschließlich beschworener Kreaturen und Söldner) weder mit Waffen noch mit Zaubersprüchen schädigen. Neutrale Spieler können eine Party bilden, um sich Gold und Erfahrungspunkte zu teilen. Es kann mehrere Partys in einem Spiel geben, jeder Spieler kann aber immer nur einer einzigen angehören.

Wenn aus Freunden Feinde werden

Um einen Charakter angreifen zu können, müssen Sie von neutral auf feindlich wechseln. Dies kann nur in einer Stadt erfolgen. Ihr neuer Feind wechselt dann automatisch in den feindlichen Modus zu Ihnen, egal wo er sich befindet. Wenn Sie einen Spieler in einer Party zum Feind erklären, sind Ihnen automatisch alle Spieler der Party feindlich gesinnt. Wenn umgekehrt Ihnen jemand den Krieg erklärt, erhalten Sie eine Meldung darüber und das Kampf-Icon wird dauerhaft am rechten Bildschirmrand angezeigt. Wenn Sie jemand ohne Absprache zum Feind erklärt, sollten bei Ihnen die Alarmglocken klingeln. Wie Sie sich gegen Player-Killer im Battle.net schützen, erklären wir Ihnen in einem gesonderten Abschnitt.

Wenn Feinde sich versöhnen

Sollten Sie von einer feindlichen Einstellung zu einer neutralen zurückwechseln, geschieht dies auch für Ihr Gegenüber. Ihr Gegner bleibt Ihnen feindlich gesinnt, bis auch er seinen Status wechselt. Solange er dies aber nicht tut, kann er Sie weiterhin angreifen, während Sie sich nicht verteidigen können. Zuvor müssten Sie ihn ja wieder in einer Stadt zum Feind erklären. Behalten Sie also den Party-Screen im Auge, wenn Sie von feindlich zu neutral wechseln, und stellen Sie sicher, dass auch Ihr alter Feind dies tut.

Spieler können sich Erfahrungspunkte teilen

Spieler in einer Party teilen sich die Erfahrung, die erlegte Monster spendieren. Dazu müssen sie sich allerdings in demselben Gebiet aufhalten, in der Stadt verstecken gilt nicht. Das System funktioniert folgendermaßen: Wird ein Monster getötet, erhält jeder Spieler eine Gutschrift über einen Anteil an den Erfahrungspunkten, der proportional zum jeweiligen Charakterlevel ist. Höherrangige Charaktere bekommen also mehr als niederrangige. Derjenige, der das Monster letztendlich getötet hat, erhält zusätzlich einen kleinen Bonus. Im Prinzip reicht es also, wenn Sie nur in der Nähe herumstehen, während Ihre Party-Mitglieder die Dungeons leer räumen – allerdings gewinnen Sie so sicherlich keine neuen Freunde. Wie viel von dieser Gutschrift tatsächlich Ihrem Erfahrungs-Konto zugute kommt, hängt wie bei Single-Player-Spielen davon ab, wie weit Ihre Erfahrungsstufe von dem Level des Monsters abweicht. Bei geringer Abweichung erhalten Sie die volle Gutschrift, bei höherer Abweichung entsprechend weniger. Am meisten Erfahrung gewinnen Sie also, wenn Sie sich mit etwa gleichrangi-



PARTY-TIME! Im Battle.net finden Sie zu jeder Tages- und Nachtzeit Mitspieler. Suchen Sie sich die aus, die Ihrer Stufe entsprechen.



GEMEINSAM SIND WIR STARK Da der Schwierigkeitsgrad bei höherer Spielerzahl stark ansteigt, kann man nur in Gruppen überleben.

gen Charakteren zusammentun und weder zu starke noch zu schwache Monster bekämpfen.

Wenn der Sensenmann kommt

Sollten Sie sterben, verbleibt die am Körper getragene Ausrüstung bei Ihrer Leiche. Nur Sie haben die Möglichkeit, diese Gegenstände später wieder an sich zu nehmen – solange Sie nichts anderes vereinbaren (siehe Party-Screen). Wenn Sie im Kampf mit Monstern sterben, verschwindet die Hälfte des Goldes, das Sie bei sich tragen. Die andere Hälfte fällt auf den Boden und kann geraubt werden. Zusätzlich vermindert sich das Gold in Ihrer Kiste um einen Betrag, der gleich Ihrer Charakterstufe in Prozent ist, maximal jedoch 20%. Wenn Sie also Level 12 sind und 100 Goldstücke mit sich führen sowie weitere 1.000 weitere in Ihrer Kiste lagern, ergibt sich folgendes Bild: 50 der 100 Goldstücke verschwinden, die anderen 50 fallen zu Boden. Aus Ihrer Kiste verschwinden 120 Goldstücke. Aus diesem Grund sollten Sie Ihr Gold auch in Multiplayer-Partien möglichst in der Kiste deponieren. Wie im Single-Player-Modus verlieren Sie zusätzlich in Albtraum 5% und in Hölle 10% Ihrer Erfahrungspunkte.

Immer nur eine Leiche im Keller

Für jeden Spieler wird immer nur eine sterbliche Hülle generiert, d. h. die obige Regelung bzgl. Ihrer Ausrüstung gilt nur für Ihren „ersten" Tod. Wenn Sie Ihre Reserve-Ausrüstung anziehen und erneut im Kampf sterben, ohne Ihre ursprünglichen Sachen wiederzuerlangen, fällt Ihre Reserve-Ausrüstung zu Boden und kann von jedem aufgehoben werden. Dies ist besonders bei unbekannten Mitspielern im Battle.net eine riskante Sache. Um Ihre Ausrüstung nach dem ersten Tod wiederzuerlangen, sollten Sie sich an den Tipp aus dem Handbuch halten: Verlassen Sie das Spiel und starten Sie ein neues bzw. betreten Sie eine bereits laufende Partie. Dies kann auch die Partie sein, in der Sie zuvor gestorben sind. Ihr Körper wartet dann in der sicheren Stadt auf Sie. Sie lassen damit nur den Anteil Ihres Goldes zurück, der neben Ihrer Leiche zu Boden gefallen ist und sowieso geraubt werden kann.

Das Battle.net

Besuchen Sie die Chat-Kanäle

Sie können auch über *Diablo I*, *WarCraft Battle.net-Edition*, *StarCraft* und *BroodWar* in die *Diablo 2*-Chat-Kanäle gelangen (natürlich können Sie nicht an Spielen teilnehmen). Wenn Sie ein Multiplayer-Spiel mit einem offenen Charakter wünschen, gelangen Sie mit der Option Multiplayer2-Battle.net in diese Kanäle. Um anzuzeigen, dass Sie nur mit anderen offenen Charakteren spielen können, wird Ihr Avatar als Mönch dargestellt.



Das Tauschen mit anderen

Wenn Sie Ihren Gürtel über das Tausch-Fenster tauschen möchten, müssen Sie diesen zunächst in Ihrem Inventar deponieren. Erst von dort kann er in das Tausch-Fenster gelegt werden.

Das Tauschen mit sich selbst

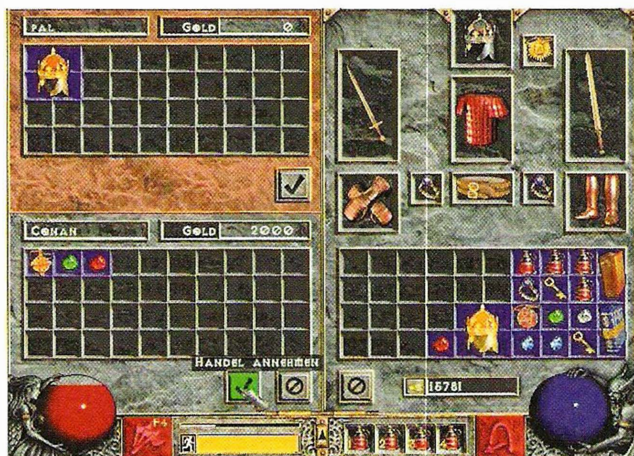
Es gibt eine etwas riskante Methode, Gegenstände von einem Ihrer Welt-Charaktere auf einen anderen zu übertragen. Öffnen Sie dazu ein Spiel und bleiben Sie mindestens fünf Minuten darin. Das Spiel bleibt nun fünf weitere Minuten bestehen, auch wenn es keinen Spieler mehr beherbergt. Allerdings wird der Name des Spiels nicht mehr angezeigt, Sie müssen sich diesen merken. Wenn Sie also die gewünschten Gegenstände ablegen, das Spiel verlassen und innerhalb dieser Frist mit einem anderen Ihrer Charaktere wieder betreten, können Sie den Tausch vollziehen. Weitaus sicherer und ratsamer ist es natürlich, die Gegenstände einem Freund anzuvertrauen und in aller Ruhe den Charakter zu wechseln.

Die leidige Sache mit den Quests

Sie wissen, dass Sie nur diejenigen Ihrer offenen Quests lösen können, die der Spiel-Erzeuger noch nicht abgeschlossen hat. Das kann etwas verwirrend sein, da in jedem Spiel alle Monster generiert werden, also auch die Quest-Endgegner. Es ist ärgerlich, wenn Sie einen solchen besiegen, ohne eine Belohnung zu erhalten. Behalten Sie daher Ihr Quest-Buch immer im Auge. Doppelt ärgerlich ist diese Sache bei Akt-Endgegnern und insbesondere bei Diablo selbst. Sie bekommen in diesem Fall keinen Titel und die nächste Schwierigkeitsstufe bleibt Ihnen auch verwehrt.

Die maximale Erfahrung gewinnen

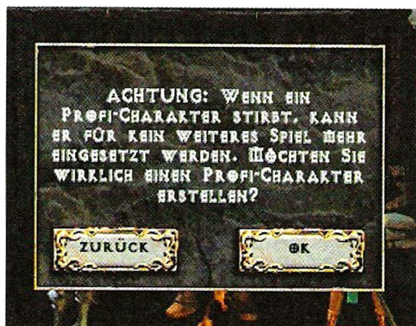
Schon wenige Tage nach Erscheinen des Spiels gab es in den Rangliste Spieler über Stufe 50. Sie fragen sich, wie das möglich ist? Hier ist die Antwort: Spielen Sie in Spie-

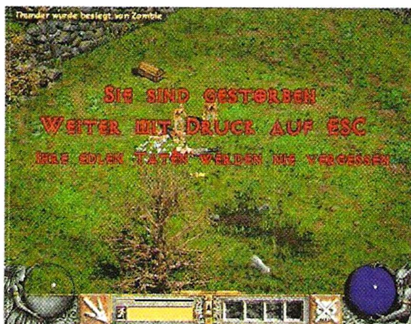


GIBST DU MIR DIES, GEB ICH DIR DAS Im Battle.net wird jede Art von Ausrüstung gehandelt, insbesondere Seltene, Spezielle und Set.



ALLE MÜHE UMSONST In Partien mit vielen Spielern kann man sich gegenseitig die Quests vermasseln. Sprechen Sie sich untereinander ab.





AUF EIGENE GEFAHR Vor der Erzeugung eines Profi-Charakters werden Sie ausdrücklich gewarnt. Da Sie nur ein Leben besitzen, müssen Sie sich der Konsequenzen im Todesfall bewusst sein!

len mit bis zu sieben anderen, kämpfen Sie aber für sich alleine. Natürlich ist dabei die Herausforderung sehr groß, schließlich sind die Monster bis zu sieben Mal stärker als normal. Aber dafür erhalten Sie auch bis zu sieben Mal mehr Erfahrung. Diese Taktik ist natürlich nur Extrem-Spielern zu empfehlen und hat mit echtem Multiplayer-Spielspaß nichts zu tun.

Normale Spiele und solche in Albtraum und Hölle

Sobald Sie Diablo besiegt haben, werden Ihnen nur noch die Spiele der nächsten Schwierigkeitsstufe im Battle.net angezeigt. Natürlich können Sie auch an Spielen in einer leichteren Schwierigkeitsstufe teilnehmen, allerdings müssen Sie dazu den Namen kennen. Aus diesem Grund vermeiden viele Spieler die Konfrontation mit Diablo so lange, bis sie auf ihrer aktuellen Schwierigkeitsstufe nicht mehr die maximale Erfahrung gewinnen. Erst dann wird die nächste Schwierigkeitsstufe in Angriff genommen.

Profi-Charaktere und das Leben danach



Auch ein gestorbener Profi-Charakter verbleibt in der Rangliste. Er kann als Geist die Chat-Kanäle besuchen und von seiner ruhmreichen Vergangenheit berichten.

Die Leiche zu plündern, macht im Profi-Modus Sinn

Sie können über den Party-Screen jemandem erlauben, Ihren Leichnam zu plündern. Dieses Feature ist für Profi-Charaktere gedacht, deren Ausrüstung im Todesfall sonst für immer verloren wäre. Um einem Kampfgefährten die Möglichkeit dazu zu geben, müssen Sie nach dem Ableben Ihres Helden zunächst einige Zeit inaktiv bleiben, während Sie den Bildschirm mit der Todesmeldung offen halten. Drücken Sie auf keinen Fall Escape, denn dadurch verlässt Ihr Geist das Spiel und der Leichnam verschwindet samt der Ausrüstung. Sie können in dieser Zeit auch nicht kommunizieren. Daher sollten Sie diese Möglichkeit bei Profi-Spielen immer vorher absprechen. Es ist ein ungeschriebenes Gesetz, dass die gerettete Ausrüstung einem anderen oder neuen Charakter des gestorbenen Spielers vollständig übergeben wird.

Fertigkeiten im Mehrspieler-Spiel

Bestimmte Fertigkeiten können sich überlagern

Die Fertigkeiten verschiedener Charaktere können gleichzeitig aktiv sein, z. B. eine Aura des Paladin, ein Kriegsschrei des Barbaren und ein Fluch des Totenbeschwörers. Innerhalb einer Charakter-Klasse gibt es jedoch Besonderheiten.

Barbar

Verschiedene Kriegsschreie eines oder mehrerer Barbaren können gleichzeitig aktiv sein.
Wenn zwei Barbaren den gleichen Kriegsschrei benutzen, ist immer nur der zuletzt ausgesprochene aktiv.

Paladin

Pro Paladin kann natürlich immer nur eine Aura aktiv sein, die Auras mehrerer Paladine entfalten ihre Wirkung dagegen unabhängig voneinander. Wird von zwei Paladinen die gleiche Aura angewandt, wechseln sich die Wirkungen beider Auras in kurzen Zeitabständen ab. Jede von ihnen ist dann die Hälfte der Zeit aktiv.

Totenbeschwörer

Jedes Monster kann immer nur mit einem Fluch belegt werden, auch wenn mehrere Totenbeschwörer verschiedene Flüche parallel aussprechen. In diesem Fall ist immer der zuletzt verwendete Fluch aktiv.

Zauberin

Die Kälte-Beherrschung setzt die Resistenz der Monster gegen diesen Elementarzauber nur für die Fertigkeiten der Zauberin herab. Kälte-Angriffe anderer Charaktere können davon also nicht profitieren.

PvP (Player vs. Player)

Für den Kampf gegen Spieler gibt es Sonderregeln

Da sich neutrale Charaktere auch nicht unbeabsichtigt verletzen können, müssen Sie für Kämpfe gegen andere Spieler in den feindlichen Modus wechseln. Wenn Spieler gegeneinander kämpfen, gelten bestimmte Regeln:

Kein Verlust an Erfahrung

1. Auch in den Schwierigkeitsstufen Albtraum und Hölle verlieren Sie beim Tod keine Erfahrungspunkte, wenn dieser durch einen anderen Spieler verursacht wurde. Ihr Gold fällt zu Boden, es verschwindet aber kein Teil davon.

Keine Beeinflussung des Verhaltens

2. Alle Fertigkeiten, die sich auf das Verhalten von Monstern beziehen, wirken nicht gegen Spieler.

Keine Lähmung

3. Lähmen funktioniert nicht gegen Spieler.

Kein extremer Schaden

4. Bestimmte Fertigkeiten mit einem sehr hohen Scha-





FLIEGENDER WECHSEL In Multiplayer-Spielen sind in einer Party meist mehrere Fertigkeiten aktiv. Die grafische Darstellung wechselt dann laufend, die Effekte wirken trotzdem gleichzeitig.

denswert (z. B. das Opfer des Paladin) richten bei Spielern wesentlich geringeren Schaden an, als bei der Beschreibung der Fertigkeiten angegeben ist.

Kein Einfrieren

5. Spieler können nicht eingefroren werden.

Duelle dienen dem Kräftemessen

Duelle (1 gegen 1) und Teamduelle (Gruppe gegen Gruppe) sind im Battle.net an der Tagesordnung und legitim, solange sie nach Absprache erfolgen. Meist verabredet man sich in speziellen Spielen, wo die Duelle gleich außerhalb der Stadt ausgetragen werden.

Player-Killer

Natürlich gibt es auch im Battle.net die Unsitte, dass höherrangige Spieler versuchen, niederrangige Spieler zu töten. Es gibt eine Reihe von Maßnahmen, sich davor zu schützen:

Mit Passwort schützen

1. Wenn Sie mit Freunden spielen, sollten Sie Ihr Spiel durch ein Passwort schützen.

Charakter-Levels beschränken

2. Öffnen Sie Spiele mit einer Beschränkung bei der Abweichung des Charakterlevels.

Schutz für junge Charaktere

3. Charaktere unter Level 9 sind vor Spieler-Angriffen geschützt und können auch selbst keine Spieler angreifen.

Die Größe von Diablo II ausnutzen

4. Haben Sie einen Feind in Ihrem Spiel, verraten Sie ihm niemals Ihren Standort. Die *Diablo 2*-Welt ist so groß, dass er stundenlang vergeblich nach Ihnen suchen kann. Zur Not können Sie einen Verfolger durch Wegpunkte-Hopping abschütteln.

Niemals zur Leiche zurückkehren

5. Wenn Sie doch getötet wurden, kehren Sie niemals zu Ihrer Leiche zurück! Der Player-Killer wird dort auf Sie lauern und nur darauf warten, dass Sie mit Ihrer Reserveausrüstung erneut sterben. Diese Ausrüstung kann er dann an sich nehmen. Verlassen Sie statt dessen das Spiel und nehmen Sie Ihre Ausrüstung in einem neuen Spiel in der Stadt an sich.

Technikecke

Mit dem Parameter -w starten Sie Diablo 2 im Fenster

Zum einmaligen Gebrauch wählen Sie dazu unter Start die Option Ausführen... mit „<Pfadname>\Diablo II.exe" -w. Wollen Sie den Fenstermodus als Voreinstellung festlegen, rechtsklicken Sie auf die Verknüpfung von *Diablo 2* auf Ihrem Desktop und wählen Eigenschaften-Verknüpfung-Ziel: „<Pfadname>\Diablo II.exe" -w. <Pfadname> steht für das Laufwerk und Installations-Verzeichnis von *Diablo 2*.

Offene Charaktere können Sie sichern

Im Unterverzeichnis „save" Ihres *Diablo 2*-Installationsverzeichnisses werden pro Charakter vier oder mehr Dateien abgelegt, die den Namen des Charakters tragen. Sie können ...

Sichern

- ... eine Sicherheitskopie anlegen, indem Sie diese Dateien in ein anderes Verzeichnis kopieren,

Übertragen

- ... einen Charakter von einem Computer auf einen anderen übertragen, indem Sie diese Dateien in das entsprechende Unterverzeichnis des anderen Computers kopieren,

Umbenennen

- ... einen Charakter umbenennen, indem Sie die Dateien umbenennen (alle Dateien müssen gleichermaßen umbenannt werden und die Dateiendungen müssen erhalten bleiben),

Zurückschreiben

- ... eine Sicherheitskopie zurückschreiben, wenn Sie mit bestimmten Aktionen während des Spiels unzufrieden sind: falsche Verteilung von Charakter- oder Fertigkeitspunkten, schlechtes Ergebnis beim Glücksspiel, Unzufriedenheit mit der Verzauberung etc.

Achtung! Alle diese Manipulationen machen Sie auf eigene Gefahr. Wir sind in keiner Hinsicht verantwortlich für dabei entstehende Schäden wie Charakterlöschungen o. ä. Beachten Sie auch, dass nur Ihre Charakterwerte, die Ausrüstung und das Layout der Umgebung abgespeichert werden. Bei jedem Neustart ist die Umgebung neu mit Monstern bevölkert, die Art der Schreine ändert sich usw. Es ist ebenfalls unbekannt, inwieweit sich Änderungen ergeben, wenn Blizzard Patches veröffentlicht.

Technische Informationen während des Spiels

Geben Sie während des Spiels „FPS" im Nachrichtenfenster ein, um die Anzeige technischer Informationen ein- bzw. auszuschalten. Im Einzelnen erhalten Sie folgende Informationen:

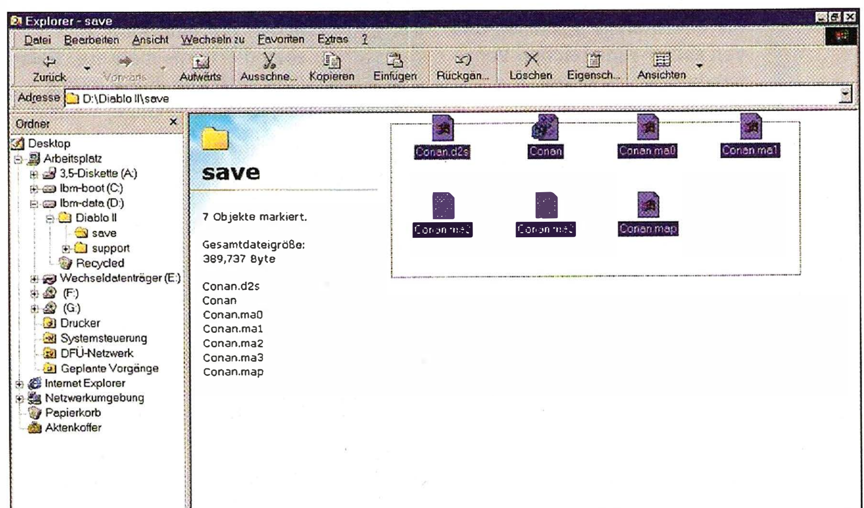
FPS (frames per second)

Anzahl der berechneten Bilder pro Sekunde. Der Wert hängt im Wesentlichen von Ihrer Hardware ab. Ein größerer Wert ist besser. Bei Werten über 20 ist *Diablo 2* gut spielbar.

Ping

Zeit in Millisekunden, um ein Datenpaket von Ihrem Rechner zum Server und wieder zurück zu schicken. Ein kleinerer Wert ist besser. Alles unter 300 ist gut, ab 500 leidet der Spielspaß, weil alle Aktionen nur noch mit Verzögerungen ausgeführt werden.

Rechts oben wird der Videomodus angezeigt (Direct Draw, D3D, Glide). In Abhängigkeit von Ihrer Grafikkarte können Sie diesen mit dem Programm ändern, dessen Verknüpfung Sie in Ihrem Startmenü im *Diablo 2*-Ordner unter „Grafiktest" finden.



GEWUSST, WIE Die Daten aller Charaktere werden im „save"-Unterverzeichnis des Diablo-II-Ordners abgelegt. Im Falle von offenen Charakteren werden Manipulationen damit kinderleicht.

D

Diablo 2 Seltene Gegenstände

Etwas über 100 der unzähligen Gegenstände in Diablo 2 sind einmalig. Hier finden Sie die begehrten Stücke.

Attribute

Seltene Gegenstände besitzen häufig dieselben Grundwerte wie vergleichbare normale Gegenstände, wobei die Haltbarkeit oft höher ist. Im Gegensatz zu magischen Gegenständen anderer Kategorien gibt es hier allerdings keine Mindestvoraussetzung für die Höhe des Charakterlevels.

Vergiftungen

Verwirrend ist die deutsche Übersetzung von „poison length reduction" in „reduzierte Giftstärke". Dieses Attribut verkürzt natürlich die Länge der Vergiftung und nicht deren Stärke. Den Schaden durch eine Vergiftung können Sie wie bei anderen Elementarzaubern auch durch die Erhöhung des Widerstands dagegen reduzieren.

Diese drei Eigenschaften sind ausschließlich auf spezieller Ausrüstung zu finden.

1. „Treffer veranlasst Monster zur Flucht". Dies funktioniert leider nicht, wenn das Monster eine wesentlich höhere Stufe besitzt als der Held.

2. „Chance auf offene Wunden": Der Gegner blutet unkontrolliert, so dass er insgesamt den doppelten Schaden einstecken muss. Die volle Wirkung stellt sich erst nach einigen Sekunden ein. „Chance auf vernichtenden Schlag": Ein Treffer richtet sofort doppelten Schaden an.

3. „Chance auf Todesschlag": Ein Monster wird mit einem Treffer getötet.

1. Spezielle Rüstungen

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Blinkers Form	Lederrüstung	Verteidigung: 40 Haltbarkeit: 120 benötigte Stärke: 15	schnelles Gehen/Rennen erhöht um 3-6 Feuer-Schaden +15 Verteidigung gegen Geschosse +25 Verteidigung
	Der Zenturio	gehärtetes Leder	Verteidigung: 50 Haltbarkeit: 140 benötigte Stärke: 20	+3 Leben wieder auffüllen Schaden reduziert um 2 +30 Verteidigung +25 zu Angriffswert +15zu Mana +15 zu Leben max. Ausdauer: +15
	Dunkelglüh	Ringpanzer	Verteidigung: 45 Haltbarkeit: 130 benötigte Stärke: 36	+3 zu Lichtradius +5 zu max. Feuer-Widerstand +5 zu max. Blitz-Widerstand +5 zu max. Gift-Widerstand +5 zu max. Kälte-Widerstand alle Widerstandsarten +10 +25 Verteidigung gegen Geschosse +20 zu Angriffswert
	Felsenfell	Feldharnisch	Verteidigung:129 Haltbarkeit: 240 benötigte Stärke: 50	-10% Anforderungen Schaden reduziert um 3 Gift-Widerstand 50% +25 Verteidigung +5 zu Stärke
	Goldhaut	voller Harnisch	Verteidigung: 227 Haltbarkeit: 225 benötigte Stärke: 80	+2 zu Lichtradius alle Widerstandsarten +30 +75 Verteidigung Angreifer erleidet Schaden von ?
	Grauform	leichte Rüstung	Verteidigung: 10 Haltbarkeit: 100 benötigte Stärke: 12	5% abgesaugtes Leben pro Treffer Magie-Schaden reduziert um 3 Feuer-Widerstand 20% Kälte-Widerstand 20% +10 zu Geschicklichkeit
	Himmlisches Gewand	Leichte Plattenrüstung	Verteidigung: 215 Haltbarkeit: 255 benötigte Stärke: 41	verbesserte Verteidigung +25% Mana regenerieren alle Widerstandsarten +10
	Klapperkäfig	Prunkharnisch	Verteidigung: 174 Haltbarkeit: 255 benötigte Stärke: 70	25% Chance auf vernichtendenSchlag Treffer veranlasst Monster zur Flucht +45 Verteidigung +45 zu Angriffswert
	Knochenfleisch	Plattenharnisch	Verteidigung: 149 Haltbarkeit: 255 benötigte Stärke: 65	5% abgesaugtes Leben pro Treffer +35 Verteidigung +35 zu Angriffswert
	Seide des Siegers	alte Rüstung	Verteidigung: 225 Haltbarkeit: 255	+2 zu Lichtadius +1 zu allen Fertigkeiten-Levels 5% abgesaugtes Mana pro Treffer
	Zuckzappel	beschlagenes Leder	Verteidigung: 48 Haltbarkeit: 160 benötigte Stärke: 27	erhöhte Chancen beim Blocken +15 Verteidigung +10 zu Geschicklichkeit +10 zu Stärke leicht erhöhte Angriffsgeschwindigkeit

2. Spezielle Helme

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Dämmertief	Vollhelm	Verteidigung: 25 Haltbarkeit: 150 benötigte Stärke: 41	-2 Lichtradius Schaden reduziert um 2 alle Widerstandsarten +5 erhöht max. Schaden um 8
	Das Gesicht des Horrors	Maske	Verteidigung: 18 Haltbarkeit: 100 benötigte Stärke: 23	150% Schaden an Untoten Treffer veranlasst Monster zur Flucht alle Widerstandsarten +5 +20 zu Stärke
	Glorienkappe	Helm	Verteidigung: 15 Haltbarkeit: 120 benötigte Stärke: 26	Angreifer erleidet Schaden von 4 Treffer blendet Ziel Feuer-Widerstand 15% +25 Verteidigung gegen Geschosse
	Heulhauer	Großhelm	Verteidigung: 50 Haltbarkeit: 200 benötigte Stärke: 63	35% erlittener Schaden geht auf Mana verbesserte Verteidigung Magie-Schaden reduziert um 2 Angreifer erleidet Schaden von 3
	Higgis Haube	Kappe	Verteidigung: 4 Haltbarkeit: 60	erhöhter Schaden +30 zu Angriffswert +15zu Leben +15 zu Mana
	Tarnhelm	Eisenhut	Verteidigung: 10 Haltbarkeit: 90 benötigte Stärke: 15	+1 zu allen Fertigkeiten-Levels 35% erhöhte Chance auf magische Gegenstände 75% mehr Gold von Monstern
	Untote Krone	Krone	Verteidigung: 36 Haltbarkeit: 250 benötigte Stärke: 55	halbierte Dauer der Erstarrung 4% abgesaugtes Leben pro Treffer Gift-Widerstand 50% +8 Verteidigung
	Wurmschädel	Knochenhelm	Verteidigung: 34 Haltbarkeit: 200 benötigte Stärke: 25	+1 zu Fertigkeiten-Level des Totenbeschwörers 5% abgesaugtes Leben pro Treffer Gift-Widerstand 25% +10 zu Mana

3. Spezielle Schilde

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Bverrit-Turm	hoher Schild	Verteidigung: 42 Haltbarkeit: 255 Erfolg beim Blocken: 54% Schlag-Schaden: 1-5 benötigte Stärke: 75	Magie-Schaden reduziert um 4 +5 zu Stärke Feuer-Widerstand 25% +20 Verteidigung

	Der Schutz	Prunkschild	Verteidigung: 70 Haltbarkeit: 200 Erfolg beim Blocken: 55% Schlag-Schaden: 2-6 benötigte Stärke: 60	verbesserte Chance zum Blocken +10 Stärke Magie-Schaden reduziert um 2 +40 Verteidigung
	Pelta Lunata	Beschützer	Verteidigung: 45 Haltbarkeit: 60 Erfolg beim Blocken:25% Schlag-Schaden: 1-2 benötigte Stärke: 12	+40 Verteidigung +10 zu Mana +10 zu Leben +2 zu Stärke
	Schattenscheibe	kleinerSchild	Verteidigung: 27 Haltbarkeit: 80 Erfolg beim Blocken:30% Schlag-Schaden:2-3 benötigteStärke: 22	Treffer blendet Ziel -2 Lichtradius +18 Verteidigung +20 zu Leben +10 zu Geschicklichkeit
	Schwerthalter	Dornenschild	Verteidigung: 20 Haltbarkeit: 200 Erfolg beim Blocken: 60% Schlag-Schaden: 5-9 benötigte Stärke: 30	50% Chance auf offene Wunden Angreifer erleidet Schaden von 5 verbesserte Chance zum Blocken
	Stahlklang	eckiger Schild	Verteidigung: 15 Haltbarkeit: 150 Erfolg beim Blocken: 53% benötigte Stärke: 47	verbesserte Chance zum Blocken +1 zu Fertigkeiten-Level des Paladin +3 zu Lichtradius
	Sturmgilde	großer Schild	Verteidigung: 42 Haltbarkeit: 120 Erfolg beim Blocken: 37% Schlag-Schaden: 2-4 benötigte Stärke: 34	Magie-Schaden reduziert um 1 Blitz-Widerstand 25% erhöht um 1-6 Blitz-Schaden +15 Verteidigung
	Wand der Augenlosen	Knochenschild	Verteidigung: 13 Haltbarkeit: 200 Erfolg beim Blocken: 50% Schlag-Schaden: 3-6 benötigte Stärke: 25	+5 Mana nach jedem Volltreffer schnellere Zauberrate Gift-Widerstand 20% 3% abgesaugtes Mana pro Treffer

4. Spezielle Stiefel

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Goblin-Zeh	leichte Plattenstiefel	Verteidigung: 14 Haltbarkeit: 90 benötigte Stärke: 50	25% Chance auf vernichtenden Schlag -1 Lichtradius Schaden reduziert um 1 Magie-Schaden reduziert um 1 +5 Verteidigung
	Heißsporn	Stiefel	Verteidigung: 2 Haltbarkeit: 60	Feuer-Widerstand 15% erhöht um 3-6 Feuer-Schaden +15 zu Stärke
	Schmutzfuß	schwere Stiefel	Verteidigung: 5 Haltbarkeit: 70 benötigte Stärke: 18	schneller Gehen/Rennen 2% abgesaugtes Mana pro Treffer Angreifer erleidet Schaden von 2
	Spuren von Cthon	Kettenstiefel	Verteidigung: 8 Haltbarkeit: 80 benötigte Stärke: 30	schnellstes Gehen/Rennen 50% Ausdauer-Absaugung +50 Verteidigung gegen Geschosse +10 zu Leben

5. Spezielle Handschuhe

Bild	Name	Katego ie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Blutfaust	schwere Handschuhe	Verteidigung: 5 Haltbarkeit: 70	schnellste Erholung nach Treffern +40 zu Leben erhöht min. Schaden um 5
	Die Hand von Broc	Leder-handschuhe	Verteidigung: 2 Haltbarkeit: 60	3% abgesaugtes Leben pro Treffer 3% abgesaugtes Mana pro Treffer Gift-Widerstand 10% +20 zu Mana
	Frostbrand	Panzer-handschuhe	Verteidigung: 43 Haltbarkeit: 120 benötigte Stärke: 60	erhöhter Schaden erhöht maximales Mana um 40% erhöht um 1-6 Kälte-Schaden +30 Verteidigung
	Magierfaust	leichte Panzer-handschuhe	Verteidigung: 10 Haltbarkeit: 90 benötigte Stärke: 45	+1 zu Feuer-Fertigkeiten schnellere Zauberrate +25% Mana regenerieren erhöht um 1-5 Feuer-Schaden
	Wächtertreu	Ketten-handschuhe	Verteidigung: 23 Haltbarkeit: 80 benötigte Stärke: 25	+2 zu Lichtradius +15 Verteidigung +25 zu Angriffswert 24% erhöhte Chance auf magische Gegenstände 200% mehr Gold von Monstern

6. Spezielle Gürtel

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Goldträger	schwerer Gürtel	Verteidigung: 45 Haltbarkeit: 90 benötigte Stärke: 45 12 Fächer-Gürtel	+2 zu Lichtradius +40 Verteidigung leicht erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 30% erhöhte Chance auf magische Gegenstände
	Klingengurt	Plattengürtel	Verteidigung: 30 Haltbarkeit: 120 benötigte Stärke: 60 16 Fächer-Gürtel	Schaden reduziert um 3 +20 Verteidigung +10 zu Geschicklichkeit +5 zu Stärke Angreifer erleidet Schaden von 8
	Lenymo	Schärpe	Verteidigung: 2 Haltbarkeit: 60 8 Fächer-Gürtel	+1 zu Lichtradius +30% Mana regenerieren alle Widerstandsarten +5 +15 zu Mana
	Nachtrauch	Gürtel	Verteidigung: 5 Haltbarkeit: 80 benötigte Stärke: 25 12 Fächer-Gürtel	50% erlittener Schaden geht auf Mana Schaden reduziert um 2 alle Widerstandsarten +10 +10 zu Mana
	Schlangenband	leichter Gürtel	Verteidigung: 14 Haltbarkeit: 70 8 Fächer-Gürtel	+5 Leben wieder auffüllen Gift-Widerstand 25% erhöht um 4-9 Gift-Schaden über 3 Sekunden +11 Verteidigung

7. Spezieller Schmuck

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Das Augevon Ettlich	Amulett	-	+2 zu Lichtradius +1 zu allen Fertigkeiten-Levels 4% abgesaugtes Leben pro Treffer erhöht um 1-3 Kälte-Schaden +13 Verteidigung gegen Geschosse
	Der Stein von Jordan	Ring	-	+1 zu allen Fertigkeiten-Levels erhöht maximales Mana um 25% erhöht um 1-12 Blitz-Schaden +20zu Mana
	Manald-Heilung	Ring	-	4% abgesaugtes Mana pro Treffer +5 Leben wieder auffüllen +20 zu Leben
	Nagelring	Ring	-	Magie-Schaden reduziert um 2 +18 zu Angriffswert 15% erhöhte Chance auf magische Gegenstände Angreifer erleidet Schaden von 3
	Nokozan-Relikt	Amulett	-	+3 zu Lichtradius +10 zu max. Feuer-Widerstand Feuer-Widerstand 10% erhöht um 3-6 Feuer-Schaden

8. Spezielle Dolche

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Der Gräber	Dolchmesser	Einhand-Schaden: 6-12 Haltbarkeit: 100 benötigte Geschickl.: 25 Dolch-Klasse: 1H	erhöhter Schaden Feuer-Widerstand 25% Kälte-Widerstand 25% +10 zu Geschicklichkeit größere Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit

D

	Geisterscherbe	Klinge	Einhand-Schaden: 4-12 Haltbarkeit: 120 benötigte Geschickl.: 51 benötigte Stärke: 35 Dolch-Klasse: 1H	schnellere Zauberrate alle Widerstandsarten +10 +55 zu Angriffswert +50 zu Mana
	Möwe	Dolch	Einhand-Schaden: 2-19 Haltbarkeit: 80 Dolch-Klasse: 1H	-5 Mana erhöht um 1-15 Schaden 50% erhöhte Chance auf magische Gegenstände

9. Spezielle Schwerter

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Blauzorn	Kristallschwert	Einhand-Schaden: 5-15 Haltbarkeit: 80 benötigte Stärke: 43 Schwert-Klasse: 1H	30% Chance auf Todesschlag erhöht um 3-6 Kälte-Schaden 10% erhöhte Chance auf magische Gegenstände
	Blutmond	Krummsäbel	Einhand-Schaden: 3-8 Haltbarkeit: 110 benötigte Geschickl.: 21 Schwert-Klasse: 1H	+4 zu Lichtradius erhöhter Schaden alle Widerstandsarten +15 +15 zu Leben
	Culwens Spitze	Kriegsschwert	Einhand-Schaden: 8-20 Haltbarkeit: 220 benötigte Geschickl.: 45 benötigte Stärke: 71 Schwert-Klasse: 1H	Giftstärke reduziert um 50% schnellere Abblockrate schnellere Erholung nach Treffer +1 zu allen Fertigkeiten-Levels +60 zu Angriffswert
	Griswolds Schneide	Breitschwert	Einhand-Schaden: 7-14 Haltbarkeit: 160 benötigte Stärke: 48 Schwert-Klasse: 1H	erhöht um 9-13 Feuer-Schaden +40 zu Angriffswert leicht erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Wegstoßung
	Höllenpest	Langschwert	Einhand-Schaden: 3-19 Haltbarkeit: 220 benötigte Geschickl.: 39 benötigte Stärke: 55 Schwert-Klasse: 1H	5% abgesaugtes Leben pro Treffer 5% abgesaugtes Mana pro Treffer erhöht um 28-55 Gift-Schaden über 3 Sekunden
	Rixots Auge	Kurzschwert	Einhand-Schaden: 7-8 Haltbarkeit: 120 Schwert-Klasse: 1H	25% Chance auf vernichtenden Schlag +20 zu Angriffswert +2 zu Lichtradius +25 zu Verteidigung +5 zu minimalem Schaden
	Sägezahn	Flamberg	Zweihand-Schaden: 13-41 Haltbarkeit: 250 benötigte Geschickl.: 49 benötigte Stärke: 70 Schwert-Klasse: 2H	50% Chance auf offenen Wunden 6% abgesaugtes Mana pro Treffer erhöht max. Schaden um 15
	Schattenzahn	Zweihänder-schwert	Zweihand-Schaden: 8-16 Haltbarkeit: 220 benötigte Geschickl.: 27 benötigte Stärke: 35 Schwert-Klasse: 2H	-1 Lichtradius 5% abgesaugtes Mana pro Treffer Kälte-Widerstand 20% erhöht um 5-10 Kälte-Schaden
	Seelenschinder	Schotten-schwert	Zweihand-Schaden: 15-34 Haltbarkeit: 250 benötigte Stärke: 47 Schwert-Klasse: 2H	4% abgesaugtes Leben pro Treffer 5% abgesaugtes Mana pro Treffer erhöhter Schaden alle Widerstandsarten +5
	Sichelglanz	Krummschwert	Einhand-Schaden: 7-15 Haltbarkeit: 160 benötigte Stärke: 33 Schwert-Klasse: 1H	+3 zu Lichtradius +20 zu Verteidigung +30 zu Mana erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
	Spieß von Krintiz	Säbel	Einhand-Schaden: 6-13 Haltbarkeit: 160 benötigte Geschickl.: 25 benötigte Stärke: 25 Schwert-Klasse: 1H	Verteidigung des Ziels ignorieren 3% abgesaugtes Mana pro Treffer +10 zu Geschicklichkeit +10 zu Stärke

10. Spezielle Äxte

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Axt von Fechmar	Breitaxt	Einhand-Schaden: 10-21 Haltbarkeit: 150 benötigte Stärke: 35 Axt Klasse: 1H	lässt das Ziel erstarren +2 zu Lichtradius Kälte-Widerstand 30% erhöhter Schaden
	Der Knirscher	Handaxt	Einhand-Schaden: 3-6 Haltbarkeit: 140 Axt Klasse: 1H	20% Chance auf vernichtenden Schlag 50% Chance auf offene Wunden +30 zu Angriffswert
	Hirnhacke	schwere Axt	Zweihand-Schaden: 22-26 Haltbarkeit: 250 Axt Klasse: 2H	+4 zu Lichtradius erhöht min. Schaden um 14 10% abgesaugtes Mana pro Treffer +25 zu Mana
	Teufelsnarbe	Kriegsaxt	Einhand-Schaden: 8-14 Haltbarkeit: 130 Axt Klasse: 1H	erhöht um 18-28 Gift-Schaden über 3 Sekunden Gift-Widerstand 50% +50 zu Angriffswert
	Todesspaten	Axt	Einhand-Schaden: 11-12 Haltbarkeit: 120 benötigte Stärke: 32 Axt Klasse: 1H	+2 zu Mana nach jedem Volltreffer +15 zu Angriffswert Treffer blendet Ziel erhöht min. Schaden um 8

11. Spezielle Knüppel

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Blutrausch	Morgenstern	Einhand-Schaden: 12-26 Haltbarkeit: 255 benötigte Stärke: 36 Knüppel-Klasse: 1H	+2 zu Lichtradius erhöhter Schaden +50 zu Angriffswert leicht erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 150% Schaden an Untoten
	Das Tan-Do-Li-Ga des Generals	Flegel	Einhand-Schaden: 2-35 Haltbarkeit: 150 benötigte Geschickl.: 35 benötigte Stärke: 41 Knüppel-Klasse: 1H	verlangsamt Ziel um 50% 5% abgesaugtes Mana pro Treffer +25 Verteidigung erhöht um 1-20 Schaden 150% Schaden an Untoten
	Eisenstein	Kriegshammer	Einhand-Schaden: 19-33 Haltbarkeit: 255 benötigte Stärke: 53 Knüppel-Klasse: 1H	erhöhter Schaden erhöht um 1-10 Blitz-Schaden +50 zu Angriffswert -5 zu Geschicklichkeit 150% Schaden an Untoten
	Fackel von Iro	Stab	Einhand-Schaden: 2-4 Haltbarkeit: 75 Knüppel-Klasse: 1H	+1 zu Fertigkeiten-Level des Totenbeschwörers 6% abgesaugtes Leben pro Treffer erhöht um 5-9 Feuer-Schaden 150% Schaden an Untoten
	Falleiche	Dornenkeule	Einhand-Schaden: 1-6 Haltbarkeit: 120 Knüppel-Klasse: 1H	Blitz-Widerstand 60% Feuer-Widerstand 20% erhöht um 6-8 Feuer-Schaden Zurückstoßung 150% Schaden an Untoten
	Festnagel	Dornenkeule	Einhand-Schaden: 12-14 Haltbarkeit: 180 Knüppel-Klasse: 1H	Magie-Schaden reduziert 2 erhöhter Schaden +15 zu Leben Angreifer erleidet Schaden von 5 150% Schaden an Untoten
	Grabknochen	Knochenstab	Einhand-Schaden: 3-7 Haltbarkeit: 75 Knüppel-Klasse: 1H	5% abgesaugtes Leben pro Treffer erhöht um 4-8 Kälte-Schaden +10 zu Geschicklichkeit +10 zu Stärke 150% Schaden an Untoten
	Knochenbrecher	Holzhammer	Zweihand-Schaden: 35-45 Haltbarkeit: 255 benötigte Stärke: 69 Knüppel-Klasse: 2H	40% Chance auf vernichtenden Schlag erhöhter Schaden Feuer-Widerstand 30% Kälte-Widerstand 30% 150% Schaden an Untoten
	Malmknüppel	Knüppel	Einhand-Schaden: 3-10 Haltbarkeit: 44 benötigte Stärke: 27 Knüppel-Klasse: 1H	+2 zu Lichtradius +15 zu Stärke Feuer-Widerstand 50% Zurückstoßung 150% Schaden an Untoten
	Stahlschläger	großer Holzhammer	Zweihand-Schaden: 35-55 Haltbarkeit: 255 benötigte Stärke: 99 Knüppel-Klasse: 2H	-50% Anforderungen stark erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Stamina-Heilung plus 25% 150% Schaden an Untoten

	Sturmauge	Kriegszepter	Einhand-Schaden: 7-14 Haltbarkeit: 255 benötigte Stärke: 55 Knüppel-Klasse: 1H	+10 Leben wieder auffüllen erhöht um 1-6 Blitz-Schaden erhöht um 3-5 Kälte-Schaden 150% Schaden an Untoten
	Totenglöckner	Zepter	Einhand-Schaden: 5-8 Haltbarkeit: 250 benötigte Stärke: 25 Knüppel-Klasse: 1H	25% Chance auf vernichtenden Schlag Feuer-Widerstand 20% Gift-Widerstand 20% +35 zu Angriffswert +15 zu Mana 150% Schaden an Untoten
	Umes Trauer	Schlagstab	Einhand-Schaden: 5-11 Haltbarkeit: 75 Knüppel-Klasse: 1H	Treffer veranlasst Monster zur Flucht schnellere Zauberrate +2 zu Fertigkeiten-Level des Totenbeschwörers +40 zu Mana 150% Schaden an Untoten

12. Spezielle Stangen

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Der Kampfast	Schwengel	Zweihand-Schaden: 28-46 Haltbarkeit: 255 benötigte Stärke: 62 Stangen-Klasse: 2H	7% abgesaugtes Leben pro Treffer erhöhter Schaden +40 zu Angriffswert +10 zu Geschicklichkeit stark erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
	Dummeiches Haudrauf	Bardike	Zweihand-Schaden: 4-52 Haltbarkeit: 250 benötigte Stärke: 40 schnelle Angriffsgeschw. Stangen-Klasse: 2H	erhöhter Schaden schnelle Angriffsgeschwindigkeit -8 Verteidigung +15 zu Geschicklichkeit
	Gevatter Tod	Kriegssense	Zweihand-Schaden: 15-32 Haltbarkeit: 255 benötigte Geschickl.: 80 benötigte Stärke: 80 Stangen-Klasse: 2H	50% Chance auf Todesschlag 5% abgesaugtes Mana pro Treffer -20 bei Leben verhindert Monster-Heilung
	Seelenernte	Sense	Zweihand-Schaden: 8-20 Haltbarkeit: 255 benötigte Geschickl.: 41 benötigte Stärke: 41 Stangen-Klasse: 2H	30% Chance auf offene Wunden alle Widerstandsarten +20 erhöht um 15-23 Gift-Schaden über 3 Sekunden +45 zu Angriffswert
	Stahlsucher	Landsknechts-spieß	Zweihand-Schaden: 6-20 Haltbarkeit: 250 Stangen-Kasse: 2H	30% Chance auf Todesschlag Treffer veranlasst Monster zur Flucht alle Widerstandsarten +5 +30 zu Angriffswert

13. Spezielle Speere

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Blitzklinge	Dreizack	Zweihand-Schaden: 9-15 Haltbarkeit: 175 benötigte Stärke: 35 schnelle Angriffsgeschw. Speer Klasse: 2H	verlangsamt Ziel um 25% vermindert Ziel-Verteidigung um 50% +8 zu Geschicklichkeit +15 zu Stärke größere Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit
	Blutdieb	Forke	Zweihand-Schaden: 7-17 Haltbarkeit: 140 benötigte Geschickl.: 50 benötigte Stärke: 40 Speer Klasse: 2H	35% Chance auf offene Wunden 8% abgesaugtes Leben pro Treffer +10 zu Stärke +25 zu Leben
	Der Drachen-Chang	Speer	Zweihand-Schaden: 13-16 Haltbarkeit: 150 Speer Klasse: 2H	+2 zu Lichtradius erhöht min. Schaden um 10 +35 zu Angriffswert 200% Schaden an Untoten
	Lanze von Yagai	Spetum	Zweihand-Schaden: 15-21 Haltbarkeit: 140 benötigte Stärke: 54 Speer Klasse: 2H	erhöht um 1-40 Blitz-Schaden alle Widerstandsarten +15 Angreifer erleidet Schaden von 8

14. Spezielle Stäbe

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Das Eisen-Jang-Bong	Schlachtenstab	Zweihand-Schaden: 12-28 Haltbarkeit: 250 Stab-Klasse: 2H	+1 zu Fertigkeiten-Level der Zauberin schnellere Zauberrate erhöht um 1-25 Blitz-Schaden 50% Bonus zu Angriffswert +25 Verteidigung
	Der Salamander	Kriegsstab	Zweihand-Schaden: 6-13 Haltbarkeit: 200 Stab-Klasse: 2H	+2 zu Feuer-Fertigkeiten Feuer-Widerstand 20% erhöht um 1-10 Feuer-Schaden +50 zu Angriffswert
	Giftasche	Kurzstab	Zweihand-Schaden: 1-5 Haltbarkeit: 100 sehr schnelle Angriffs-geschwindigkeit Stab-Klasse: 2H	Feuer-Widerstand 50% erhöht um 1-5 Feuer-Schaden +30 zu Mana erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
	Natternfürst	Langstab	Zweihand-Schaden: 2-8 Haltbarkeit: 100 Stab-Klasse: 2H	-1 Lichtradius erhöht um 2-37 Gift-Schaden über 3 Sekunden Gift-Widerstand 50% +10 zu Mana

15. Spezielle Bögen

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Höllenknall	kurzer Kriegsbogen	Zweihand-Schaden: 6-14 benötigte Geschickl.: 55 benötigte Stärke: 35 Bogen-Klasse: 2H	erhöht um 6-9 Feuer-Schaden Feuer-Widerstand 40% +20 zu Angriffswert +12 zu Geschicklichkeit leicht erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
	Rabenklaue	Langbogen	Zweihand-Schaden: 3-10 benötigte Geschickl.: 19 benötigte Stärke: 22 Bogen-Klasse: 2H	feuert explodierende Pfeile ab +50 zu Angriffswert +3 zu Geschicklichkeit +3 zu Stärke
	Reißauge	Kurzbogen	Zweihand-Schaden: 4-10 benötigte Geschickl.: 15 Bogen Klasse: 2H	+2 zu Lichtradius 3% abgesaugtes Mana pro Treffer erhöhter Schaden +28 zu Angriffswert +10 zu Leben
	Runzelrübe	langer Kampfbogen	Zweihand-Schaden: 3-18 benötigte Geschickl.: 50 benötigte Stärke: 40 Bogen-Klasse: 2H	feuert magische Pfeile ab Kälte-Widerstand 25% +35 Angriffswert +30 zu Mana erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
	Sturmschlag	kurzer Kampfbogen	Zweihand-Schaden: 5-11 benötigte Geschickl.: 40 benötigte Stärke: 30 Bogen-Klasse: 2H	Stech-Angriff erhöht um 1-10 Blitz-Schaden Blitz-Widerstand 25% +28 zu Angriffswert +8 zu Stärke
	Todesband	Jagdbogen	Zweihand-Schaden: 3-9 benötigte Geschickl.: 28 sehr schnelle Angriffs-geschwindigkeit Bogen Klasse: 2H	feuert magische Pfeile ab erhöht um 1-3 Schaden größere Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit +50 zu Angriffswert

16. Spezielle Armbrüste

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Bleikrähe	leichte Armbrust	Zweihand-Schaden: 10-16 benötigte Geschickl.: 27 benötigte Stärke: 21 Armbrust-Klasse: 2H	erhöhter Schaden Gift-Widerstand 30% +10 zu Leben +10 zu Geschicklichkeit
	Höllenherz	schwere Armbrust	Zweihand-Schaden: 12-20 benötigte Geschickl.: 40 benötigte Stärke: 60 Armbrust-Klasse: 2H	feuert explodierende Bolzen ab Feuer-Widerstand 15% +15 zu max. Feuer-Widerstand +70 zu Angriffswert erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
	Säurebrand	Armbrust	Zweihand-Schaden: 9-14 benötigte Geschickl.: 33 benötigte Stärke: 40 Armbrust-Klasse: 2H	Stech-Angriff erhöht um 7-9 Gift-Schaden über 3 Sekunden +50 zu Angriffswert +20 zu Geschicklichkeit
	Verdammnis-bringer	Repetier-Armbrust	Zweihand-Schaden: 6-12 benötigte Geschickl.: 50 benötigte Stärke: 40 Armbrust-Klasse: 2H	Stech-Angriff +1 zu Fertigkeiten-Level der Amazone +15 zu Leben stark erhöhte Angriffsgeschwindigkeit

Andreas Krumme

Vampire: Die Maskerade

In der letzten Ausgabe haben wir Sie in das Vampirleben eingeführt. Diesmal geht es auf das Finale zu.

FAKTEN ■ ENTWICKLER Nihilistic Software ■ VERTRIEB Activision ■ PREIS Ca. DM 84,90 ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 12 Jahren

Wie Sie als Vampir in Prag überleben, haben Sie in der letzten Ausgabe erfahren. Es warten aber noch eine Menge Rätsel und Gegner auf Sie im schönen Wien und in der modernen Zeit von London und New York. Doch keine Sorge, wir geleiten Sie sicher ans Ziel.

Wien und Zurück in Prag

Wie gelange ich in das Schloss von Graf Orsi?

Sie benötigen eine Einladung zu dem Fest. Statten Sie dem Froschwirt in der östlichen Ringstraße einen Besuch ab und sprechen Sie dort mit den Vampirfrauen.

Das letzte Tor im Dom lässt sich nicht öffnen!

Bevor Sie zu Luther vordringen können, finden Sie an einer Wand fünf Schalter. Schauen Sie einfach in den Spiegel auf der gegenüberliegenden Seite, in dem die richtigen Knöpfe zu erkennen sind, die das Tor öffnen.

Wie soll ich mich bei Luther Black entscheiden?

Wenn Sie schließlich den Priester erreichen, entscheiden Sie sich bei der Unterhaltung dafür, ihn zu binden. Verschonen Sie ihn, wird Ihre Gruppe schädlichem Sonnenlicht ausgesetzt.

Was ist bei der Flucht aus dem Deutschritterorden zu beachten?

Es wimmelt hier nur so von Gegnern. Sie können die meisten Ritter aber leicht beeinflussen oder einzeln anlocken und sich so den Kampf wesentlich erleichtern.

Der Vozhd im Schloss Vysehrad ist zu stark!

Trennen Sie Serena von Ihrer restlichen Gruppe. Sie können mit ihr alleine dieses Monster beseitigen, sofern Sie die Disziplinen Feuerball und Todesalb beherrschen. Die beschworenen Kreaturen lenken den Vozhd ab, während Sie ihm kräftig mit Feuer einheizen. Nach zwei bis drei Durchgängen ist das Monster besiegt. Geht Ihnen das Blut aus, können Sie sich in der Stadt auffrischen.



TOTBESCHWOREN Die Todesalb-Disziplin zahlt sich gegen den mächtigen Vozhd aus. In den schmalen Gang kann das Monster übrigens nicht eindringen, Sie sind hier vor seinen Klauen völlig sicher.

London – Leopoldgesellschaft

Ich habe beim Start in London keine Waffe?

Es kommt vor, dass Sie in London am Start keine Waffe finden. Laden Sie dann den letzten Spielstand aus Wien. Die Waffe, die Sie dort zuletzt in der Hand halten, gelangt mit nach England.

Wie schütze ich mich gegen das Pfählen?

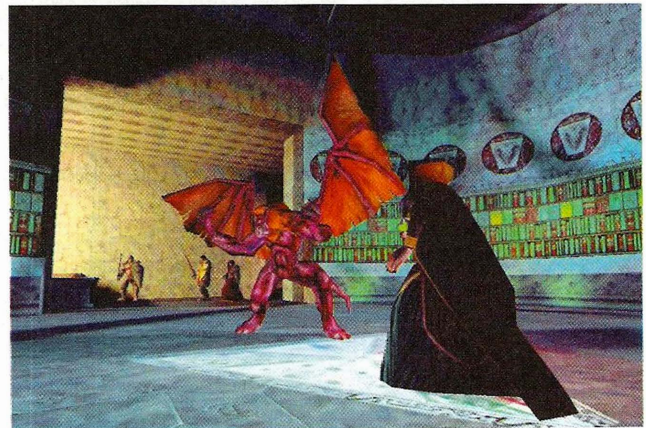
Sie sollten die Disziplin Herz aus Stein mindestens in der zweiten Stufe beherrschen, um dem Pfählen zu entgehen. Ebenfalls sehr hilfreich ist ab jetzt die Disziplin Kerker aus Eis, die Ihre Gegner kurzzeitig mit einer Eiskruste überzieht.

Wo kann ich meine Blutreserven auffrischen?

Die Laborarbeiter lassen sich ohne Widerstand aussaugen. Bei den Soldaten funktioniert das leider nicht, verschwenden Sie also keine Energie an ihnen.



SPIEGLEIN, SPIEGLEIN Manchmal kann die Lösung eines Rätsels so einfach sein. Der Blick in den Spiegel zeigt die richtigen Schalter an.

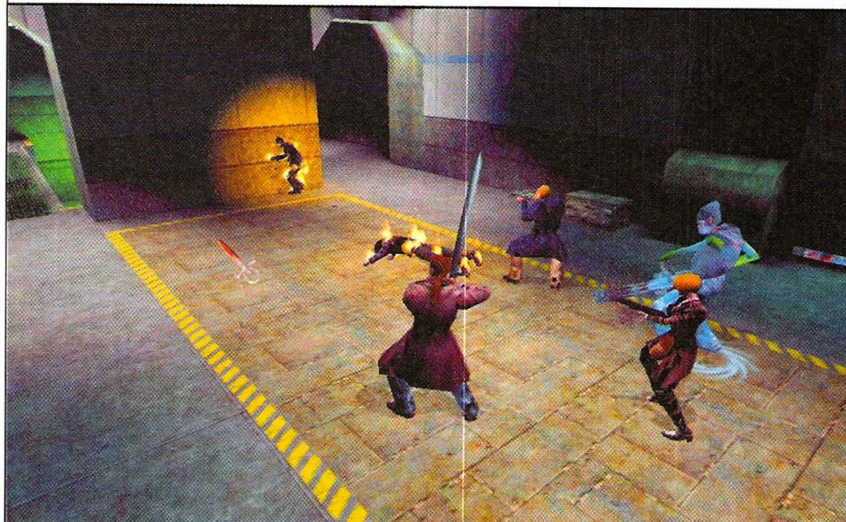


UNFREIWILLIGE VERWANDLUNG Erik wird auf alle Fälle in einen Gargyle verwandelt. Nehmen Sie ihm daher vorher noch schnell seine Ausrüstung ab.

V

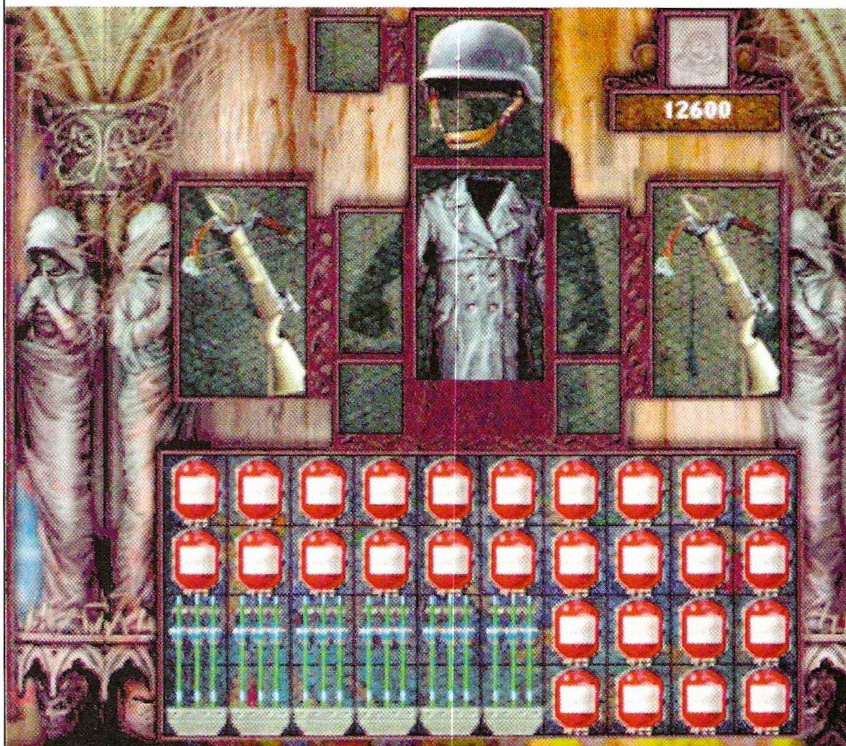
Der moderne Vampir

Vieles hat sich verändert, seit Christophe eingeschlafen ist. Der Umgang mit den neuen Waffen verlangt auch neue Taktiken. Wir sagen Ihnen, worauf es ankommt.

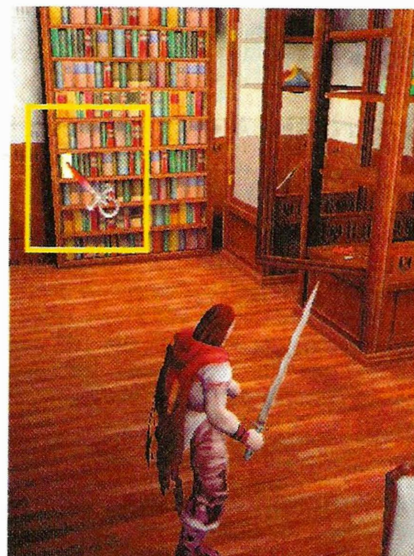


KEINE GEFAHR Ihre Gruppe steht schön aufgelockert, so dass sie gefahrlos ihre Schusswaffen einsetzen kann, ohne eigene Charaktere versehentlich zu treffen.

Lassen Sie sich nicht von allen modernen Waffen verführen. Die Geschwindigkeit der Pistolen und auch der leichten Gewehre ist nicht optimal. Unser Redaktions-Christophe benutzte zum Beispiel bis zum Endkampf ein Großschwert aus Reinmetall, das neben einem hohen Schadenswert von 65 auch noch einen hohen Geschwindigkeitswert von 83 besitzt.
Ein großes Problem von Distanzwaffen, wie zum Beispiel Flammenwerfer oder Magnesiumarmbrust, besteht darin, dass Sie enorm auf die jeweilige Schusslinie achten müssen, um nicht versehentlich eigene Charaktere zu treffen. Daher ist es umso wichtiger, Ihre Kämpfer ordentlich zu postieren, ohne dass sie sich in die Quere kommen und Schaden erleiden.
Flächenwirkende Waffen wie der Granatwerfer sind möglichst nur bei Aktionen einzelner Charaktere einzusetzen, um die Gruppe nicht zu verletzen.



VOLL BEPACKT Gegen Ende des Spiels stellt Geld kein Problem mehr dar, so dass Sie sich mit Blutreserven bis zum Anschlag ausrüsten können. Teure Disziplinen sind so mehrfach anwendbar.



BELESEN Bewegen Sie die Maus über das Bücherregal, um den versteckten Schalter zu finden.

Welche Soldaten sind am gefährlichsten?

Die Uniformierten mit den Flammenwerfern haben oberste Priorität. Frieren Sie diese schnell ein und entledigen Sie sich des Problems.

Die Vitrine lässt sich nicht öffnen!

Schauen Sie sich das Bücherregal links neben der verschlossenen Vitrine im obersten Stock der Leopoldgesellschaft genau an. Sie entdecken dort einen gut versteckten Schalter.

Wie besiege ich Vater Leopold?

Bringen Sie den Endgegner zwischen sich und einen seiner Beschützer. Frieren Sie nun Leopold ein. Der Soldat wird das Feuer auf Sie eröffnen, dabei aber nur Vater Leopold treffen. Glück gehabt!

Wo finde ich neue Verbündete?

Besuchen Sie in West London den Club Tenebrae. Dort schließt sich Ihnen der Vampir Pink an. Nach dem Gespräch mit Lily im Bordell ist Ihre Gruppe wieder zu dritt.

Kann ich irgendwo unbehelligt Menschen ihrer Vitae berauben?

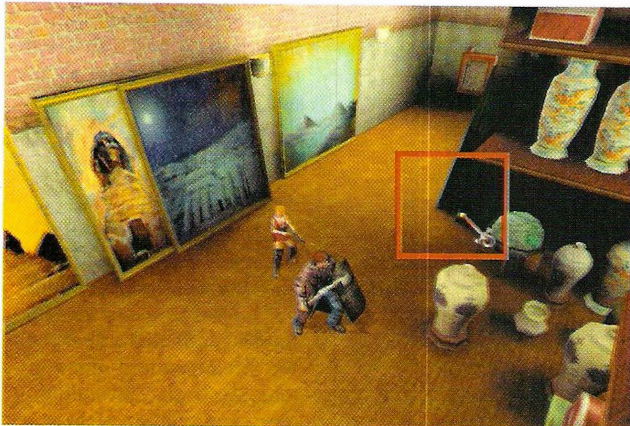
Ja, die Tänzerinnen im Club Tenebrae und die Insassen im Bordell sind allesamt willige Blutspender für Ihre durstigen Vampire.

Wo ist das Herz der Lucretia?

Sie müssen sich durch den Tower von London kämpfen. Am gefährlichsten sind die Todesalb-Kreaturen. Frieren Sie diese jeweils ein und konzentrieren Sie Ihre Attacken auf diese Gegner. Danach widmen Sie sich den Spinnen.

Wie besiege ich nun Lucretia?

Frieren Sie die riesige Schlange zuerst ein und knöpfen Sie sich dann den



SCHALTERSPIELE Blicken Sie sich in der Kammer mit den ägyptischen Bildern um. An der Ecke ist der Hebel für den Geheimgang.



FEUERTEUFEL Wenn Sie Sammy mit dem Kerker aus Eis stillgelegt haben, ist es leicht, ihn mit feurigen Argumenten zu „überzeugen".



FESTGEFROREN Der gegnerische Todesalb ist in einem Kerker aus Eis gefangen und kann nun in Ruhe von Ihrer Gruppe bearbeitet und in seine Einzelteile zerlegt werden.

Wächter vor, der ihr Herz besitzt. Wenn Sie wollen, speichern Sie vor diesem Kampf besser noch einmal ab, da Ihre Entscheidung, was Sie mit Lucretias Herz tun, später den Ausgang des Spiels beeinflusst.

New York

Erste Schritte

Sprechen Sie zunächst mit Thorne und helfen Sie danach Samuel aus der Patsche. Den Hacker Dev/Null finden Sie in dem Haus mit der Feuerleiter.

Ich stehe am Kanalwasser und komme nicht weiter!

Im ersten Abschnitt ist eine Kontrollstation, an der sich zwei Absperrhähne befinden. Mit deren Hilfe machen Sie einen weiteren Kanalisationsabschnitt zugänglich.

Wie erledige ich den Endgegner?

Endgegner Sammy in Level 3 der Kanalisation wird von einer Horde Ratten bewacht. Die Disziplin Kerker aus Eis ist am besten dazu geeignet, sich etwas Luft zu verschaffen. Von allen Seiten in die Zange genommen, hat er keine Chance gegen Sie und Ihre Truppe.

Wo ist diese FBI-Leitung?

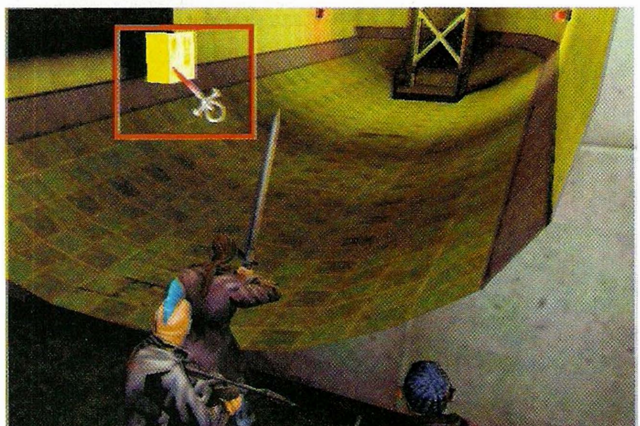
Kurz vor dem Fahrstuhl in der Kanalisation befindet sich an der linken Wand eln Leltungskasten, den Sie manipulieren können. Er enthält die gesuchte FBI-Frequenz für den Hacker Dev/Null.

Wie gehe ich mit den Gegnern im Lagerhaus um?

Vorsicht, die Vampire setzen den gefährlichen Pesthauch ein. Nutzen Sie weit reichende Disziplinen wie Entzücken aus, um mit „ferngesteuerten" Gegnern selbst den Pesthauch zu verbreiten. Sehr gut wirkt auch der Kerker aus Eis.



ABGEDREHT Die beiden Absperrhähne sind schwer zu erkennen, aber Ihrer Vampirtruppe entgeht auch dieses Detail nicht.

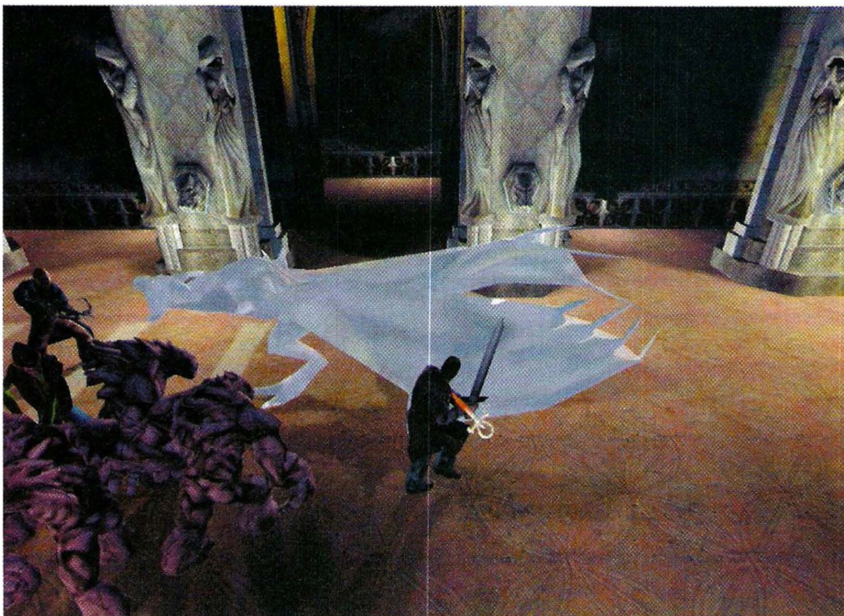


KAUM ZU SEHEN Nur allzu leicht übersieht man den unscheinbaren Leitungskasten, den Sie benötigen, um im Spiel weiterzukommen.

V



GIGANTISCH Ihre Elementare setzen dem eingefrorenen Biest ordentlich zu. Aus sicherer Entfernung feuern Sie mit dem Raketenwerfer noch einige tödliche Salven ab.



DAS GUTE SIEGT Selbst gegen den Endgegner Vukodlav ist die Disziplin Kerker aus Eis eine wirksame Waffe. Mithilfe von Golems (links im Bild) ist er dann schnell besiegt.

Was muss ich bei Alessandro Giovanni beachten?

Bevor Sie sich mit ihm unterhalten, befreien Sie Ihren Kumpel Pink von all seiner Ausrüstung, da er Ihre Gruppe nach dem Gespräch sehr schnell verlässt.

Wie komme ich an die Einladung heran?

Statten Sie dem Barclay South einen Besuch ab. In Orsis Penthouse finden Sie eine Blutpalette. Danach ist der Lagerraum des Barclay South zugänglich. Sprechen Sie mit Alexandra und nehmen Sie Orsis Blutbildnis (das Gemälde) an sich.

Was mache ich gegen all die Kriegs-Ghuls?

Sehr effektiv ist das Beschwören von Elementaren. Diese Helfer werden schnell mit den starken Ghuls fertig. Alternativ dazu wirken auch die Magnesiumbolzen oder der Granatwerfer sehr gut gegen diese Monster.

Kathedrale des Fleisches

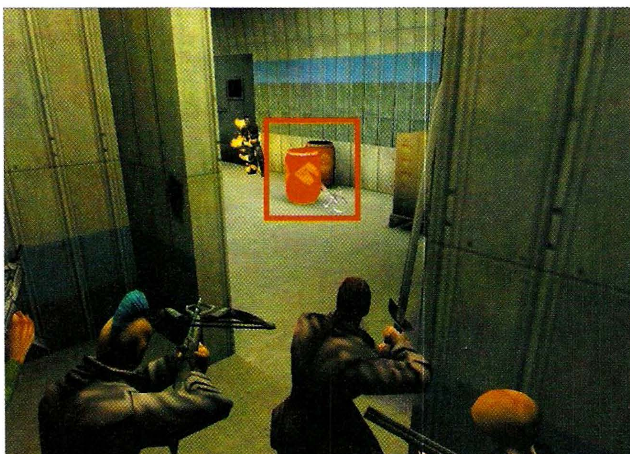
Schon wieder diese Vozhd-Ungeheuer?

Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie die Feuersbrunst, den Kerker aus Eis und die Elementarbeschwörung in der höchsten Stufe beherrschen. Mit diesen Disziplinen stellen die riesigen Monster kein großes Problem mehr für Sie und Ihre Heldenschar dar.

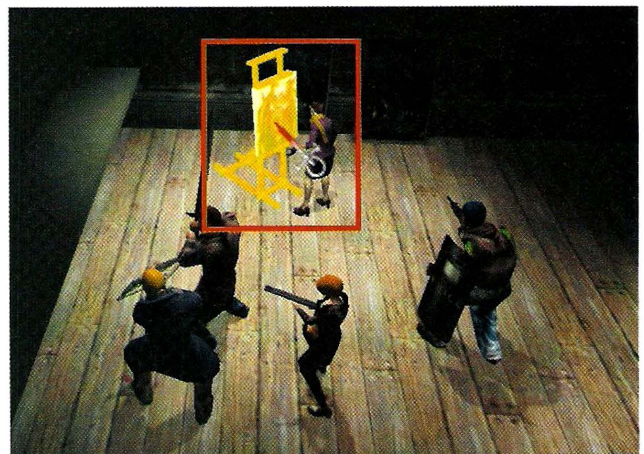
Wie besiege ich Vukodlav?

Sie müssen wirklich keine Sorge vor dem letzten Vampirgegner haben. Beschwören Sie einfach vier Elementare, die Vukodlav eine Weile beschäftigen. Diese Zeit nutzen Sie aus, um ihm mit Ihrer Gruppe in den Rücken zu fallen. Der Kerker aus Eis wirkt auch bei diesem Endgegner, so dass er Ihren Attacken nichts entgegensetzen kann.

Stefan Weiß



DA MACHT'S BUMM Achten Sie auf die roten Fässer. Wenn Sie darauf feuern, bereitet der explosive Inhalt Ihren Gegnern Unbehagen.



KUNSTGEWERBE Gegen Ende des Spiels müssen Sie sich das Ölgemälde von Alexandra besorgen, um zur Feier von Graf Orsi zu gelangen.

Cheats & Codes Eastereggs & Kurztipps Diablo 2

Nach dem Aufruf in der letzten PC Games haben wir eine wahre Flut an Tipps erhalten. Hier sind die besten:



■ AUSFLUG AUF DEN BAUERNHOF Wer einen Foliant des Stadtportals und Wirrets Bein in Horadrims Würfel legt, darf sich durch ein neues Portal zur „Muh-Muh-Farm" teleportieren lassen.

Der geheime Kuh-Level

Obwohl die Kühe sehr stark sind, lohnt ein Besuch im geheimen Kuh-Level, da dort fast nur Edelsteine/Schädel und Magische Items/Rare Items auf den Boden fallen.

Thomas Krämer

Gefährlicher Horadrim-Würfel

Vorsicht vor der leichtsinnigen Nutzung des Horadrim-Würfels! Wenn man, wie Cain sagt, etwas mit dem Würfel experimentiert, kann man leicht all seine Edelsteine verlieren. Es gibt eine Methode, Edelsteine aus einem gesockelten Gegenstand wieder zu entfernen. Man verliert dabei alle eingefassten Steine, behält aber den Gegenstand. Dazu müssen der Gegenstand und mindestens ein Stein mehr als eingesockelt in den Würfel gelegt werden.

Paul Schmitz

Kein Geldmangel mehr

Nach jedem Speichern und Laden des Spielstands sind die Goldstücke im Vergessenen Turm (Ebene 6) wieder vorhanden. So kann man jedes Mal knapp 2.000 Goldstücke einsammeln. Auch das Betreten der Höhle im Tamo-Hochland lohnt sich in jedem Fall, da beim ersten Betreten in der Truhe in der 2. Ebene der Höhle immer ein beliebiger seltener Gegenstand (gelbe Beschriftung) liegt, der für gutes Geld verkauft werden kann.

Steffen Keller

Keine bösen Überraschungen mehr

Wenn man keine Lust mehr hat, immer von den Fallen überrascht zu werden, dann sollte man seine Ohren spitzen. Denn wenn man eine Truhe oder etwas anderes aufmacht, worin sich eine Falle befindet, dann hört man ein Geräusch, das sich wie das Drehen von Zahnrädern anhört.

Gabriel Michels

Gegenstände billiger

Gehen Sie im zweiten Akt unbedingt zuerst zu der Frau im Wirtshaus und lassen Sie sich einen Quest auftragen, in dem Sie in die Kanalisation hinuntersteigen müssen (Radaments Lager). Erfüllen Sie diesen als Erstes! Nachher können Sie alle Gegenstände zu einem vergünstigten Preis einkaufen!

Thomas Schrag

Charaktere

Zauberin

Besitzen Sie auch eine Amazone oder Zauberin, die die Grabkammer des Endgegners im zweiten Akt betritt und augenblicklich stirbt, weil Duriel direkt am Eingang sitzt? Womöglich haben Sie noch nicht mal die Chance, überhaupt einen einzigen Treffer zu landen – bedingt durch mehrsekündiges Grafik-Nachladen? Tipp: Heuern Sie in der Stadt einen Söldner an und betreten gemeinsam mit ihm die Grabkammer. Dadurch wird Duriel zumindest kurzzeitig abgelenkt und Sie können Duriel endlich „bearbeiten".

Redaktion

Wenn man Zauberin ist und den Zauber „Feuersbrunst" besitzt, hat man mit Endgegnern, die in den Nahkampf gehen, ein leichtes Spiel. Man aktiviert den Spruch und läuft weg. Man muss es nur geschickt anstellen, so dass der Gegner genau hinter dem Charakter herläuft. So verbrennt der Endgegner langsam aber sicher in dem Feuer, das man hinter sich her zieht und kann ihn ohne viel Schaden besiegen.

Mit dem Spruch „Feuerball" kann man Gruppen, die einen verfolgen, schnell eliminieren. Denn der Feuerball verletzt oder tötet sogar das Opfer und diejenigen, die um es herumstehen.



Endgegner mit schneller Fortbewegung sollte man erst einmal vereisen, damit sie dem Helden nicht so schnell auf die Pelle rücken können. Wenn der Gegner erst einmal vereist ist, können Sie sich gemütlich in eine Ecke stellen und ihn mit einer Fernwaffe killen. Aber Vorsicht: Der Gegner ist nicht vollständig vereist. Er kann noch immer langsam, aber sicher, zu Ihnen gelangen und Sie töten oder verletzen.

John Sediqi

Amazone

Wenn Sie als Amazone spielen, sollten Sie sich nicht immer auf die Fernwaffen (Zauber, Pfeil & Bogen etc.) verlassen. Eine ordentliche Rüstung, ein guter Helm, eine solide Einhand-Waffe und einen wirksamen Schild vorausgesetzt, ist es häufig angenehmer, schneller und effektiver, wenn man es dem Paladin nachmacht und die Gegner mit dem Schwert vertrimmt. Der Schaden pro Treffer ist dabei ohnehin weit größer.

Redaktion

Totenbeschwörer

Lassen Sie einen Skelettmagier aus einem gegnerischen gefallenen Skelettmagier auferstehen. Dieser ist automatisch eine Stufe höher als die, die man hervorrufen kann. Das klappt ebenso mit den Skelettkriegern.

Daniel Kolacki

Paladin

Nutzen Sie bei Endgegnern die Fertigkeit „Dornen". Wenn die Gegner Ihnen nun Schaden zufügen, erleiden sie selbst den Schaden auch. Mit genügend Heiltränken sollten Sie dann jeden Endgegner im ersten Anlauf besiegen können.

Waldemar Stiller

Endgegner

Andariel (mit Totenbeschwörer)

Andariel ist am besten mit Feuer zu besiegen. Daher sollte man sie am besten mit Waffen oder Zaubersprüchen bekämpfen, die mit Feuerschaden verbunden sind. Besonders der Totenbeschwörer sollte dafür sorgen, dass er mit ein paar Skelett-Magiern gegen Andariel antritt, die Feuerschaden besitzen. Denn normale Skelett-Krieger zertrümmert Andariel in null Komma nichts.

Fabian Buddenkotte

Andariel (mit Paladin)

Bevor Sie Andariel direkt angreifen, sollten Sie die beiden Vorräume reinigen. Dann reicht es meist, wenn Sie die Tür zum Thronsaal öffnen (nicht betreten), um Andariel aus ihrem Raum zu locken. Andariels eigentliche Attacke ist der Giftangriff. Ihr Hieb sollte selbst für einen schwachen Helden kaum eine Gefahr darstellen. Am besten, Sie legen sich während des ersten Aktes eine Ausrüstung mit hohem Giftwiderstand zu. Haben Sie den Maximalwiderstand erreicht, brauchen sie nur 1 bis 2 Gegengifttränke und können den restlichen Platz für Leben und Mana nutzen. Ansonsten müssen sie sich einfach mehrmals zurückziehen.

Tal Rasha (mit Paladin)

Tal Rasha ist schon geflohen, dafür treffen sie aber auf Duriel. Er wird versuchen, Sie einzufrieren, bleiben Sie deshalb immer in Bewegung. Sind Sie erst mal eingefroren, helfen die Auftautränke nur sehr wenig. Eine passende Ausrüstung mit Frostschutz kann hier jedoch helfen. Nehmen Sie auf jeden Fall genug Lebenstränke mit, da Duriel sehr zäh ist. Mit „Eifer" als regulären Angriff und gelegentlichen Anstürmen müsste aber auch er zu schaffen sein.

Mephisto (mit Paladin)

Der schwerste Endgegner überhaupt, da er von zwei Mitgliedern des Hohen Rates und etlichen Magiern bewacht wird. Diese müssen zuerst dran glauben. Man sollte genug Feuerwiderstand aufweisen, da die Magier gern mit Feurigem um sich werfen. Des Weiteren sollte man möglichst kleine Gruppen über die Brücke in den Vorraum locken.



FEURIG Ohne ausreichend Feuerwiderstand sollten Sie sich lieber nicht in die Nähe von Mephisto und seinen Magiern wagen.

Diablo (mit Paladin)

Diablo greift immer nach dem gleichen Muster an: Erst kommt sein Feuerzauber, dann seine Blitz- und Eiszauber und dann sein gefährlicher roter Strahl. Empfindlich ist Diablo vor allem gegen Eis. Auf die linke Maustaste legt man den „Eifer"-Zauber und auf die rechte abwechselnd „Heiliger Frost" und „Ansturm". Mit ein wenig Glück friert Mephisto sofort ein und Sie können auf ihn einschlagen.

Mark Löffelbein



(UN)TEUFLISCH Diablo kämpft immer mit derselben Strategie. Um dem Beelzebub die Hölle heiß zu machen, sollten Sie vor allem die Zauber „Eifer", „Heiliger Frost" und „Ansturm" gegen ihn anwenden.

Cheats & Kurztipps Eastereggs & Codes

Deus Ex

Die folgenden Cheat-Codes wurden bis jetzt nur mit der Demoversion von Deus Ex bestätigt. Sie sollten aber auch mit der Vollversion funktionieren.

Öffnen Sie zuerst die Datei „User.ini" im Verzeichnis „DeusExDemo\System\" mit dem Windows Notepad oder einem vergleichbaren Editor. Suchen Sie dort nach dem Eintrag „t=". Ändern Sie diesen Eintrag in „t=talk" ab. Sie können selbstverständlich auch jede andere Taste verwenden. Speichern Sie die Datei ab und starten Sie das Spiel. Während des Spieles können Sie jetzt mit der Taste T eine Eingabezeile aufrufen. In dieser müssen Sie als Erstes das Wort „Say" am Anfang löschen und dann die folgende Zeile eingeben:
„set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True"

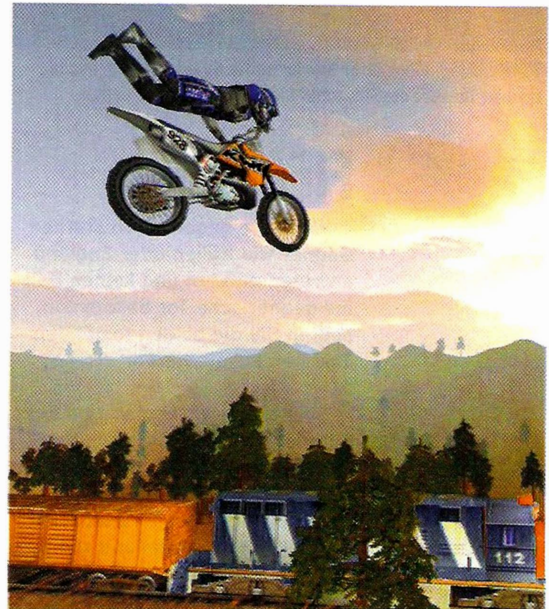
Achten Sie darauf, Groß- und Kleinschreibung sowie die Leerzeichen genau beizubehalten. Auf dieselbe Weise können jetzt auch die folgenden Cheat-Codes eingegeben werden:

allweapons	Sie verfügen über alle Waffen.
allammo	Sie haben für alle Waffen maximale Munition.
allhealth	Sie werden komplett geheilt.
allenergy	Ihre Energie wird komplett aufgeladen.
allskillpoints	Sie bekommen zusätzliche Fähigkeitspunkte.
god	Gott-Modus. Sie werden unverletzbar.
invisible	Sie werden unsichtbar.
tantalus	Der gerade angewählte Gegner verschwindet.
opensesame	Eine Tür wird geöffnet.
legend	Ein Geheimmenü erscheint.
fly	Sie können fliegen.
ghost	Sie können durch Wände gehen.
walk	Die Auswirkungen der Codes fly und ghost werden aufgehoben.
allaugs	Alle Zoomstufen sind verfügbar.
allcredits	Sie bekommen 10.000 Credits.
iamwarren	Ihre Spielfigur kann nicht angegriffen werden.
spawnmass	Gegner werden erstellt.
ammorocketwp	Sie erhalten Munition für den Raketenwerfer.
ammo20mm	Sie erhalten Munition für das Sturmgewehr.
ammosabot	Sie erhalten Munition für die Schrotflinte.
lam	Sie erhalten LAM-Granaten.
EMPgrenade	Sie erhalten EMP-Granaten.
summon #	Sie erstellen das bei # angegebene Objekt.
behindview 1/0	Aktiviert/deaktiviert die Ansicht von hinten.

Eine Liste der Gegenstände, die mit „summon" erstellt werden können:

Lockpick	Ammo3006	WeaponFlameThrower	AugBallistic
Basketball	AmmoRockets	WeaponGasGrenade	AugCloak
MultiTool	WeaponPistol	WeaponLAM	AugDatalink
AcousticSensor	WeaponRifle	Weaponmodaccuracy	AugEMP
Ammo10mm	WeaponStealthPistol	Weaponmodclip	AugEnviro
AmmoDart	WeaponShuriken	Weaponmodlaser	AugIFF
AmmoDartPoison	WeaponSawedOffShotgun	Weaponmodrange	AugShield
AmmoDartFlare	WeaponProd	Weaponmodrecoil	AugStealth
AmmoNapalm	WeaponPlasmaRifle	Weaponmodscope	AugTarget
AmmoPlasma	WeaponAssaultShotgun	Weaponmodsilencer	

Willy Römer



AUSDAUER Ziehen Sie die Stunts so weit wie möglich in die Länge, um eine höhere Belohung zu bekommen.

Motocross Madness 2

Sie erhalten grundsätzlich eine höhere Belohnung, wenn Sie einen Stunt in die Länge ziehen. Bleiben Sie dazu einfach länger auf den entsprechenden Tasten. Im Stunt-Modus bekommen Sie so mehr Punkte und in der Profiliga mehr Geld.

Wenn Sie bei einem Einzel-Rennen oder einem Profi-Rennen versehentlich von der Strecke abkommen, sollten Sie sofort einen Unfall bauen. Dadurch gelangen Sie viel schneller auf die Fahrbahn zurück. Im Trainingsmodus können Sie sich dagegen mit der Tabulator-Taste auf die Strecke zurücksetzen lassen.

Wenn Sie in der Profiserie die Zahl der Gegner auf drei reduzieren, reicht auch die Prämie für den letzten Platz noch aus, um davon das nächste Startgeld zu bezahlen.

Jörg Weissleder




TEAMFÄHIG? Einer Ihrer Spieler sollte direkt vor dem gegnerischen Torwart stehen, wenn Sie einen Eckball schießen.


KUNSTVOLL Mit einem Heber können Sie den Ball über den Torwart ins Tor schießen.

FIFA 2000

Wenn Sie gegen einen starken Gegner wie Italien oder England antreten müssen und keinen Ball ins gegnerische Tor bekommen, sollten Sie die beiden folgenden Taktiken ausprobieren:

Spielen Sie als Erstes eine Ecke heraus. Postieren Sie dann Ihre Spieler mit der Leertaste so, dass einer der Spieler unmittelbar vor dem gegnerischen Torwart steht. Mit der 4-3-3-Aufstellung sollte das kein Problem sein. Drücken Sie als Nächstes die Taste, die über dem Spieler vor dem Tor gezeigt wird, und der Eckball wird geschossen. Während der Ball in der Luft ist, drücken Sie wie bei einem normalen Kopfball die Taste D. Zusätzlich müssen Sie diese Tasten drücken: die Richtungstaste zum Tor hin und die Richtungstaste, die in die Richtung zeigt, aus der der Ball kommt. Bei einer Ecke von oben müssen Sie also die Hoch-Taste drücken und bei einer Ecke von unten die Runter-Taste. Wenn Sie die Tasten gedrückt halten, können Sie zusehen, wie Ihr Spieler den Ball im Tor versenkt. Nur sehr selten schafft es der gegnerische Torwart noch, den Ball wegzufausten.


ERFOLGSGARANTIE Wenn Sie die Abfolge des Tipps genau einhalten, sollte der Ball unhaltbar versenkt werden.


DOPPELT GEMOPPELT ... Rennen Sie zu zweit auf das Tor zu. Wenn der Torwart herauskommt, stehen die Chancen für ein Tor gut.

Wenn Sie einen Konter herausgespielt haben und alleine mit einem weiteren Spieler auf das gegnerische Tor zusprinten, laufen Sie einfach weiter, bis der gegnerische Torwart aus dem Kasten kommt, um Sie zu attackieren. Kurz bevor sich der Torwart auf den Ball stürzt, zielen Sie auf das Tor und drücken die Passtaste S. Der Ball wird nun flach unter dem Torwart ins Netz gespielt. Statt der S-Taste können Sie auch die STRG-Taste verwenden. Ihr Spieler macht dann einen kunstvollen Heber über den Torwart und Sie können den Ball in aller Ruhe ins leere Tor schießen.

Arne Reimers

Final Fantasy 8

Für die letzte Erweiterung von Irvines Waffe, den „Exetor", benötigen Sie einen Mondstein. Dieser ist sehr schwierig zu finden, da er nur sehr selten im Inventar eines toten Monsters vorhanden ist. Außerhalb der Stadt Esthar gibt es viele Quals und Galchimäseras, die manchmal Mondsteine besitzen. Halten Sie sich eine Weile in diesem Gebiet auf und töten Sie so lange Monster, bis Sie einen der Mondsteine finden.

Verspielen Sie auf keinen Fall die Minotaurus-Karte, da Sie diese später durch die Karten-Wandler-Fähigkeit von Quezacotl zu zehn Adamantines machen können. Die Adamantines sind sehr wichtig für spätere Weiterentwicklungen der Waffen.

Energiekristalle erhalten Sie von den gefährlichen Rubrum-Drachen, die Sie am häufigsten auf der Insel „Das Tor der Hölle" antreffen. Durchstreifen Sie den Wald neben Edeas Haus oder laufen Sie durch die Berge um Esthar herum. Leider besitzt nicht jeder Drache diese Kristalle, so dass Sie wieder einmal eine ganze Menge dieser Gegner töten müssen. Die Energiekristalle benötigen Sie ebenfalls für die Weiterentwicklung der Waffen, aber auch, um Pulsarmunition herzustellen.

Ein weiterer Gegenstand, mit dem Waffen aufgewertet können, ist der ebenfalls seltene Sternensplitter. Sie finden ihn bei den Archeodinos. Diese leben bevorzugt auf der westlichen Insel „Das Tor zur Hölle" und im Wald neben dem ursprünglichen Standort des Balamb-Gardens.

Im späteren Verlauf des Spieles kommt beim Kartenspiel eine schwere Zusatzregel hinzu: die Random-Regel. Diese besagt, dass die fünf Karten, mit denen Sie das Spiel bestreiten, zufällig vom Computer ausgewählt werden. Dadurch haben Sie kaum eine Chance mehr, gegnerische Karten zu gewinnen. Verwandeln Sie alle Karten, außer den fünf besten, durch den Kartenwandler in andere Gegenstände. Auf diese Weise haben Sie wieder bessere Chancen, die Karten des Gegners zu gewinnen. Nach einem Sieg sollten Sie gleich wieder die schlechteste Karte verwandeln, so dass immer nur die fünf besten Karten in Ihrem Inventar vorhanden sind.

Sie wollen oder müssen einen Gegner bezwingen, schaffen es aber nicht? Versuchen Sie einmal, Kaktors Fähigkeit „Kamikaze" einzusetzen. Diese Aktion verursacht einen großen Schaden. Allerdings stirbt der Charakter dabei und muss nach dem Kampf wieder belebt werden.

Zu Beginn des Spieles besitzen Sie noch nicht so viel Geld. Um sich dennoch Tränke beschaffen zu können, sollten Sie Folgendes probieren: Bestreiten Sie in Timber am besten so viele Zufallskämpfe gegen die Soldaten wie möglich. Diese Gegner haben viele Tränke im Inventar. Eine andere Möglichkeit ist es, die Esthar-Soldaten in der Centra-Ausgrabungsstätte zu besiegen.

Im Gefängnis gibt es in den einzelnen Etagen sehr viele Sachen zu entdecken. Laufen Sie die Etagen im Uhrzeigersinn ab, um diese Tabelle benutzen zu können:

Etage	Zelle	Gegenstand
1.	2.	Beat 'em Up 001
2.	1.	Hunde-ID in der Kiste
2.	2.	Stärke-Plus in der Kiste
3.	2.	Stall in der Kiste
4.	1.	Zelt in der Kiste
5.	2.	Kartenspieler: 500 Gil pro Spiel, bei Sieg gibt es einen Gegenstand
8.	1.	Verkäufer
9.	2.	Draw-Punkt Tobsucht
10.	1.	Speicher-Punkt
10.	2.	Kartenspieler: 300 Gil pro Spiel. Wenn Sie gewinnen und einen Kampf-Zähler besitzen, wird dieser aufgerüstet. Diesen Gewinn gibt es nur einmal.
11.	1.	Kartenspieler: 200 Gil pro Spiel; bei Sieg gibt es einen Gegenstand.
11.	2.	Versteckter Draw-Punkt Blitzga

Jens Braun

Planescape Torment

Der Rubikon-Verlies-Konstrukt ist nicht ganz einfach zu finden. Um ihn zu erreichen, müssen Sie als Erstes im Kuriositätenladen den Modronen-Würfel kaufen. Im Bordell reden Sie dann mit den Modronen über die kleine Figur. Sie erhalten den Hinweis, dass es sich hier um einen Portalschlüssel der Modronen handelt. Gehen Sie nun in die Markthalle und benutzen Sie den Würfel mit der folgenden Kombination:

Linkes Knie, linker Flügel, rechter Flügel, rechter Arm

Jetzt befinden Sie sich in der Eingangshalle des Rubikon-Verlies-Konstrukt. Gehen Sie durch die Türe und besiegen Sie in den nächsten Räumen eine kleine Schar von Gegnern. Am Ende dieses Labyrinths ist ein Raum, in dem sich wieder mehrere Modronen aufhalten. Sprechen Sie den Ingenieur in der Mitte an, um als Leiter mitzuarbeiten. Jetzt können Sie das Verlies beliebig benutzen. Drei verschiedene Schwierigkeitsstufen sind einstellbar, wobei Sie immer die höchste Schwierigkeit nehmen sollten, da die Gegner auch dann noch sehr einfach zu besiegen sind, trotzdem aber sehr viele Erfahrungspunkte bringen. Sie können immer wieder neue Verliese entstehen lassen und so ziemlich schnell mit Ihrem Charakter einen hohen Level erreichen.

Daniel Kniephoff

Unreal Tournament

Wenn Sie das Spiel im Einzelspielermodus durchgespielt haben, wird ein geheimes „Boss"-Modell freigeschaltet, mit dem Sie in Multispielergefechten das Aussehen des Endgegners annehmen können. Mit einer kleinen Veränderung in der Datei „User.ini" im „System"-Verzeichnis Ihrer *Unreal Tournament*-Installation können Sie dieses Modell aber auch davor aktivieren. Öffnen Sie dazu die genannte Datei und geben Sie die folgenden beiden Zeilen ein:

```
[Botpack.Ladder]
HasBeatenGame=True
```

Speichern Sie ab und starten Sie das Spiel. Nun können Sie Ihrem Charakter das neue Aussehen zuweisen.

Dirk Frere



BEEINDRUCKEND! Mit der Grafik des Endgegners können Sie in Multiplayerspielen Ihre Gegner einschüchtern.

Kicker Fußballmanager

Wenn Sie einen älteren Spieler loswerden möchten und sich wieder mal kein Verein bereit erklärt, ihn zu übernehmen, können Sie den folgenden Trick verwenden:

Stellen Sie einen neuen Manager ein und geben Sie ihm einen hohen Kredit (12 Millionen). Machen Sie mit dem neuen Manager dem Spieler ein Angebot mit einer Ablösesumme von 9 Millionen (sobald Sie mehr als 10 Millionen bieten, wechselt der Spieler eigenartigerweise ohne Ablöse). Nachdem Sie das Angebot abgegeben haben, können Sie den Manager gleich wieder entlassen, das Angebot bleibt trotzdem bestehen. Wenn der Spieler dann wechselt, haben Sie auch noch ein gutes Geschäft gemacht.

Wenn Sie in einem wichtigen Spiel führen und diese Führung unter allen Umständen behalten wollen, können Sie den folgenden Trick anwenden:

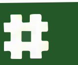
Nehmen Sie einen Abwehrspieler, der gerade in Ballbesitz ist, und lassen Sie ihn an einer Kante der eigenen Hälfte hin- und herlaufen, wo er vom Gegner nicht angegriffen wird. Dies machen Sie einfach bis Spielende und haben dann unverdienterweise - aber dennoch glücklich - gewonnen. Falls der Spieler Probleme mit der Kondition hat, dann lassen Sie ihn einfach zu einem Mitspieler passen (rechter Mausklick auf das „Kontrollpad") und führen mit diesem das Spiel fort.

Matti Ostrowski

Command & Conquer 3

Dieser Trick funktioniert nur, wenn Sie ohne den Nebel des Krieges spielen. Bauen Sie so viele Sammler, wie der Gegner Raffinerien hat. Diese Sammler mauern Sie ein. Anschließend geben Sie ihnen den Befehl, in der gegnerischen Raffinerie abzuladen (mit ALT + Mausklick). Nun wartet jede gegnerische Raffinerie auf einen Sammler, der nie ankommt. Die gegnerischen Sammler können so keine Rohstoffe mehr abladen.

Timo Wagenknecht



MDK 2

Drücken Sie im Spiel die ~-Taste und geben Sie hinter dem erschienenen Schriftzug die folgenden Codes ein:

GodDebugToggle()	Gott-Modus ein-/ausschalten
KurtGetNaked()	Kurt ohne Kleidung durch die Gegend rennen lassen
mdkNewGame(1,12)	Level 1
mdkNewGame(2,12)	Level 2
mdkNewGame(3,12)	Level 3
mdkNewGame(4,12)	Level 4
mdkNewGame(5,11)	Level 5
mdkNewGame(6,8)	Level 6
mdkNewGame(7,11)	Level 7
mdkNewGame(8,8)	Level 8
mdkNewGame(9,13)	Level 9
mdkNewGame(10,7)	Level 10
mdkNewGame(11,1)	Level 10 - Bonuslevel 1
mdkNewGame(12,1)	Level 10 - Bonuslevel 2

Stefan Richter



UNÜBERSICHTLICHES KAMPFGETÜMMEL Im Chaos sind herumliegende Waffen und Tränke kaum auszumachen. Meist hilft es, die integrierte Zoomfunktion einzuschalten.

Tachyon – The Fringe

Überlegen Sie sich gewissenhaft, auf welcher Seite Sie spielen wollen. Als Anfänger macht es Sinn, sich erst einmal auf die Seite der Galspan Corporation zu schlagen. Hier sind nicht nur die Gewinne höher, die Sie bei erfolgreichen Aufträgen kassieren, sondern auch zusätzliches Equipment für Ihr Schiff ist billiger und besser.

Wenn Sie Partei für die Untergrundkämpfer der Bora ergreifen, sind die Missionen etwas schwerer. Reich werden Sie hier sicherlich auch nicht - immerhin haben Sie aber die Gewissheit, ehrenhaftere Ziele zu verfolgen als bei den bösen Bonzen von Galspan.

In New Las Vegas sollten Sie gezieltes Glücksspiel am einarmigen Banditen betreiben. Speichern Sie regelmäßig Ihren Spielstand ab und versuchen Sie Ihr Glück - ungefähr bei jedem zwanzigsten Versuch springt ein wirklich lohnender Gewinn für Sie raus.

Wingmen zu engagieren, ist in den meisten Fällen teuer und unnötig. Spielen Sie Missionen, die Ihnen zu schwer vorkommen, prinzipiell erst einmal an und entscheiden Sie anschließend, ob sich die Investition lohnt.

Bei Kämpfen mit besonders großen Schiffen sollten Sie sich auf die Suche nach „toten Winkeln" machen. Wenn Sie ganz nah an den Gegner heranfliegen und erst sehr spät die Geschwindigkeit an die Ihres Ziels angleichen, können Sie die Geschütze des feindlichen Raumschiffs nicht mehr treffen.

Redaktion



SCHWERELOS Besonders große Schiffe und Stationen lassen sich im Kampf aus nächster Nähe einfach ausschalten.

Soulbringer

Arbeiten Sie viel mit der integrierten Zoomfunktion. Herumliegende Waffen und Goldstücke sind in der normalen Perspektive oft kaum zu erkennen und sind auch leichter aufzuheben.

Machen Sie ausführlich Gebrauch von der Combofunktion, um im Kampf mehrere Schlagmanöver kurz hintereinander einsetzen zu können. Achten Sie hierbei aber auch auf die Wahl Ihrer Waffen - Steinmonster werden Sie mit Schwertern und anderen scharfen Klingen kaum bezwingen können.

Wie in allen Rollenspielen gilt auch bei *Soulbringer*: Nehmen Sie jede Gelegenheit wahr, mit anderen Bewohnern der Welt zu reden. Neben wichtigen Hinweisen springen bei den Gesprächen oft auch kleinere neue Aufträge für Sie raus.

Als Erstes sollten Sie die Taverne aufsuchen und Bekanntschaft mit den dort anwesenden Personen machen. Erst dann können Sie mit dem Apotheker und dem Schmied in der Stadt Handel treiben.

Größeren Ansammlungen von Banditen sollten Sie anfangs unbedingt aus dem Weg gehen, da Ihre Kampfkraft zu Beginn Ihrer Reise noch sehr schwach ist. Erst nachdem Sie die Mine aus der Gewalt der Dämonen befreit haben, können Sie sich langsam an größere Auseinandersetzungen wagen.

Redaktion

Starlancer

Anders als in der Komplettlösung in Ausgabe 7/2000 angegeben, ist es doch möglich, in Mission 24 Klaus Steiner zu retten.

Durch die Rettung wird auch die Schluss-Sequenz leicht abgewandelt und Sie erfahren, dass Steiner in Zukunft im 45. Geschwader mitfliegen wird. Am einfachsten ist es, wenn Sie die Mission einmal starten und sich genau merken, an welcher Stelle Petrov auftaucht. Fliegen Sie sofort nach Abschuss der Rakete zu dieser Stelle an der Raumstation und verhindern Sie, dass der Gegner zur Rettungskapsel durchkommt.

Martin Weber

Der PC-Games-Einkaufsführer

Jeden Monat in PC Games: die Spiele-Marktübersicht – alle Titel der letzten Jahre und aktuelle Spielesammlungen.

Ab 90%
Referenzklasse

Ab 80%
Oberklasse

Ab 70%
Gehobene Mittelklasse

Ab 50%
Mittelklasse

Unter 50%
Unterklasse

Monat für Monat exklusiv in PC Games: die große Spiele-Marktübersicht. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations) und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmespiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich dann automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Die Qualität der getesteten Spiele reicht von der Oberklasse (Sehr gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde. Die PC-Games-Hausfarbe „Blau" signalisiert Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre - kurzum: hervorragenden Spielspaß.

Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozess" - allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt lässt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Die Angabe der Originalwertung hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozess eines Spiels einzuschätzen. Anhand der Ausgaben-Nummer können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der Klassen wurden alle Titel alphabetisch sortiert. Zusatz- und Missions-CD-ROMs sind mit (Z) gekennzeichnet.

Abenteuer

- **Rollenspiel** — z. B. Might & Magic 7, Diablo, Baldur's Gate
- **Adventure** — z. B. Grim Fandango, Blade Runner

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	91	08/00
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91	01/99
Baldur's ate	Rollenspiel	BioWare	87	02/99
Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste (Z)	Rollenspiel	BioWare	82	06/99
Blade Runner	Adventure	Westwood	92	01/98
Darkstone	Rollenspiel	Delphine Software	83	10/99
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	88	07/99
Final Fantasy 8	Rollenspiel	SquareSoft	84	03/00
Gabriel Knight 3	Adventure	SierraStudios	80	01/00
Hype - The Time Quest	Action-Adventure	UbiSoft	82	01/00
King's Quest 8: Mask of Eternity	Action-Adventure	SierraStudios	86	01/99
Messiah	Action-Adventure	Shiny	87	02/00
Messiah (deutsch)	Action-Adventure	Shiny	82	06/00
Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	88	01/98
Nocturne	Action-Adventure	TerminalReality	87	12/99
Nox	ollenspiel	Westwood	82	03/00
Planescape Torment	Rollenspiel	BlackIsle	84	02/00
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	80	11/99
Rent-A-Hero	Adventure	NeoSoftware	84	12/98
Revenant	Action-Rollenspiel	Cinematix	80	12/99
Rückkehr nach rondor	Rollenspiel	SierraStudios	85	03/99
Septerra Core	Rollenspiel	Valkyrie Studios	80	01/00
Silver	Rollenspiel	SpiralHouse	81	05/99
Ultima: Ascension	Rollenspiel	Origin	85	02/00
Baphomets Fluch 2	Adventure	Revolution Software	85	10/97
Battlespire	Rollenspiel	Bethesda Softworks	77	03/98
Biosys	Adventure	Take 2	74	03/99
DarkEarth	Action-Adventure	Kalisto	80	11/97
DarkSecrets of Africa	Action-Rollenspiel	NewGeneration Software	73	10/99
DevilInside	Action-Adventure	Gamesquad	78	05/00
Fallout	Rollenspiel	Interplay	80	05/98
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	80	01/99
FinalFantasy7	Rollenspiel	SquareSoft	75	08/98
Floyd	Adventure	Adventure Soft	80	12/97
Gorky 17	Action-Rollenspiel	Metropolis	78	12/99
Lands of Lore 2	Rollenspiel	Westwood	90	11/97
Lands of Lore 3	Rollenspiel	Westwood	73	06/99
Laura und das Geheimnis des Diamanten	Adventure	Ubi Soft	79	06/99
LittleBig Adventure 2	Action-Adventure	AdelineSoftware	87	09/97
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	Rollenspiel	NewWorld Computing	88	06/98
Might & Magic 7: For Blood and Honor	Rollenspiel	New World Computing	73	09/99
D.D.T.	Action-Adventure	Psygnosis	72	11/98
Omikron: The NomadSoul	Action-Adventure	QuanticDream	72	12/99
Rage of Mages	Rollenspiel	Nival Entertainment	73	01/99
Rage of Mages 2	Rollenspiel	Nival Entertainment	75	08/99
StarWa s: Episode 1: Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	77	07/99
The longest Journey	Adventure	Funcom	74	04/00
The X-Files: The Game	Interaktiver Spielfilm	HyperboleStudios	73	09/98
AncientEvil	Action-Rollenspiel	SilverLightning	62	07/99
Asghan	Action-Adventure	Grolier Interactive	59	02/99
BlackDahlia	Adventure	Take2	60	05/98
Blaze & Blade	Rollenspiel	T&Esoft	52	05/99
Byzantine	Interaktiver Spielfilm	Stormfront Studios	61	11/98
Crusaders of Might & Magic	Action-Adventure	NewWorldComputing	57	07/00
DarkVengeance	Action-Adventure	RealityBytes	56	03/99
Das fünfte Element	Action-Adventure	Kalisto	62	11/98
Der Ring der Nibelungen	Adventure	Arxel Tribe	70	12/98
Diablo: Hellfire (Z)	Rollenspiel	Blizzard	82	01/98
Die Zeitmaschine	Adventure	Cryo	63	06/00
Dogday	Adventure	Infogrames	70	02/98
Dreams to Reality	Action-Adventure	CryoInteractive	81	12/97
Galador	Adventure	Topware Interactve	59	05/99
JackOrlando	Adventure	Topware Interactve	70	10/97
Max Montezuma	Action-Adventure	Utopia Technologies	80	12/97
Might & Magic 8: Day of the Destroyer	Rollenspiel	NewWorldComputing	56	06/00
Nightlong	Adventure	Team 17	75	11/98
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Kalisto	67	07/98
Odyssee - Auf der Suche nach Odysseus	Adventure	In Utero	61	08/00
Queen: The Eye	Action-Adventure	ElectronicArts	72	01/98
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Rollenspiel	Sierra Studios	69	03/99
Red Jack - Revenge of the Brethren	Adventure	Cyberflix	71	11/90
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	73	10/97
Riven	Adventure	CyanSoftware	55	12/97
Sanitarium	Adventure	ASC Games	70	11/98
Sign of the Sun	Adventure	Projekt 2	60	02/98
Soulbringer	Rollenspiel	GremlinInteractive	69	07/00
StarTrek: Der Aufstand	Adventure	Presto Studios	66	01/00
Starshoot	Action-Adventure	Infogrames	53	04/99
Amerzone	Adventure	Microids	48	11/99
Arcatera	Rollenspiel	Westka Entertainment	40	07/00
Ark of Time	Adventure	ICE	63	08/97
Atlan Zeitabenteuer	Adventure	Megasystems	31	09/99
Atlantis 2	Adventure	CryoInteractive	46	03/00
Birthright: Die dunkle Allianz	Rollenspiel	Sierra Studios	62	11/97
BlackstoneChronicles	Adventure	Legend Entertainment	31	01/99
Corum 2 - Dark Lord	Rollenspiel	Hicom	15	12/99
Dark Side of the Moon	Interaktiver Spielfilm	Southpeak	46	03/99
Das Grab des Pharao	Adventure	RavensburgerInteractive	60	04/98
Days of Oblivion 2	Adventure	ToygardensMedia	46	01/00
Der Fluch der Azteken	Adventure	Cryo	26	06/00
Dracula Resurrection	Adventure	Microids	59	04/00
Droiyan	Rollenspiel	CDV	40	09/98
Duckman	Adventure	Playmates	63	10/97
Evidence	Adventure	BMG Interactive	60	09/97
Faust	Adventure	ArxelTribe	43	12/99
ranny	Adventure	Telstar	58	03/98
Hazard	Rollenspiel	WizardSoft	15	03/00
Lamentation Sword	Rollenspiel	Lomax	39	04/99
Liath	Adventure	Project 2	30	03/99
MetroPolice	Adventure	Virtual X-citement	41	01/99
Obsidian	Adventure	RocketScience	51	01/98
Reah	Adventure	Project2	57	11/98
Satanica	Action- ollenspiel	Computerhouse	46	04/00
Sentient	Adventure	Psygnosis	47	03/98
Space Bar	Adventure	RocketScience	65	12/97

Action

- **Action-Adventure** — z. B. Drakan, Tomb Raider, Dark Project
- **3D-Action** — z. B. Half-Life, Unreal, Quake 3 Arena
- **Flipper** — z. B. Pro Pinball: The Web
- **Beat 'em Up** — z. B. Virtua Fighter 2
- **Action-Strategie** — z. B. Rainbow Six, Hidden & Dangerous
- **Jump&Run** — z. B. Rayman 2, Pandemonium
- **Rennspiele** — z. B. Star Wars Racer, POD, WipEout

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	LookingGlass	94	02/99
Dark Project 2 - The Metal Age	Action-Adventure	LookingGlass	91	05/00
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	91	10/99
Jedi Knight	3D-Action	LucasArts	93	12/97
Jedi Knight: Mysteries of the Sith (Z)	3D-Action	LucasArts	93	04/98
Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	Cunning Developements	90	12/98
ShadowMan	Action-Adventure	Iguana	90	10/99
Tomb Raider 3	Action-Adventure	CoreDesign	90	01/99
Tomb Raider 4: The Last Revelation	Action-Adventure	CoreDesign	91	01/00
Unreal Tournament	3D-Action	Epic Games	92	09/99
Wheel of Time	3D-Action	Legend Entertainment	90	01/00
Battlezone 2	Action-Strategie	Pandemic Studios	86	12/99
Descent 3	3D-Action	Outrage Entertainment	80	08/99
Descent 3: Mercenary (Z)	3D-Action	Outrage	80	02/00
Deus Ex	Action-Adventure	IonStorm	89	08/00
Forsaken	3D-Action	ProbeEntertainment	90	05/98
Gex 3D: Enter the Gecko	Jump&Run	Crystal Dynamix	89	07/98
GrandTheftAuto	Action	DMA	80	01/98
Grand Theft Auto 2	Action	Rockstar	86	12/99
Half-Life (dt.)	3D-Action	Valve	91	12/98
Half-Life: Opposing Force	3D-Action	Valve	89	01/00
Heretic 2	3D-Action	RavenSoftware	85	01/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	80	01/00
MDK2	Action-Adventure	Bioware	87	07/00
Oddworld: Abe's Exoddus	Jump&Run	Oddworld Inhabitants	80	01/99
Outcast	Action-Adventure	Appeal	84	08/99
ProPinball: Fantastic Journey	Flipper	CunningDevelopements	82	02/00
RainbowSix	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	86	11/98
Rayman 2 - The Great Escape	Jump&Run	UbiSoft	88	12/99
Requiem	3D-Action	CycloneStudios	85	04/99
Rogue Spear	Action	Redstorm Entertainment	81	11/99
SWAT 3: Close Quarters Battle	Action-Strategie	SierraStudios	85	02/00
System Sh k 2	Action Adventure	Looking Glass	89	10/99
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	81	01/00
Turok 2: Seeds Of Evil	3D-Action	Iguana	83	02/99
Unreal	3D-Action	EpicGames	92	08/98
Unreal: Return to Na Pali	3D-Action	LegendEntertainment	83	08/99
Wargasm	Action-Simulation	Digital Image Design	88	01/99
Addiction Pinball	Flipper	Team 17	86	03/98
Aliens vs. Predator	3D-Action	Rebellion	79	05/99
Balls of Steel	Flipper	WildfireStudios	80	02/98
Croc: Legend of the Gobbos	Jump&Run	Argonaut Software	86	03/98
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	EidosInteractive	82	07/98
DeltaForce	Action-Strategie	NovaLogic	79	12/98
Die by the Sword	Action-Adventure	Treyarch Invention	86	05/98
Die by the Sword Add-On (Z)	Action-Adventure	Treyarch Invention	78	01/99
Disneys Tarzan	Jump&Run	Eurocom Entertainment	70	03/00
Evolva	3D-Action	ComputerArtworks	74	05/00
Flying Heroes	3D-Action	Illusion Softworks	75	07/00
Frogger	Jump&Run	SCEECambridge	74	02/98
G-Police	Weltraum-Action	Psygnosis	89	11/97
GrandTheft Auto: London 1969 (Z)	Action	DMA	78	05/99
H.E.D.Z.	Action	VisInteractive	80	11/98
Heart of Darkness	Jump&Run	AmazingStudios	80	08/98
Hercules	Action	Disney Interactive	78	12/97
Hidden & Dangerous	Action-Strategie	IllusionSoftworks	79	09/99
Incoming	Arcade-Action	Rage Software	86	05/98
Interstate 76 Nitro Riders (Z)	Action	Activision	85	05/98
Interstate 82	Action	Activison	76	01/00
JazzJackrabbit 2	Jump&Run	Epic Games	84	04/98
Judge Dredd Pinball	Flipper	Pin-BallGames	85	07/98
Links Extreme	Golfspiel	Access Software	71	09/99
MicroMachines V3	Rennspiel	Midway	75	08/98
NerfArenaBlast	3D-Action	Visionary	77	03/00
Nuclear Strike	Action	ElectronicArts	75	01/98
Oddworld: Abe's Oddysee	Jump&Run	Oddworld Inhabitants	79	01/98
Outwars	Weltraum-Action	Single Trac	86	06/98
Overboard	Action	Psygnosis	79	12/97
Pandemonium 2	Jump&Run	CrystalDynamix	87	06/98
Rainbow Six: Eagle Watch (Z)	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	79	04/99
Rayman's World	Jump&Run	UbiSoft	70	12/97
Recoil	Action	Zipper Interactive	77	05/99
Shogo: MobileArmor Division	3D-Action	Monolith	72	12/98
Soul Reaver - Legacy of Kain	Action-Adventure	CrystalDynamix	76	11/99
Spec Ops	Action-Strategie	Zombie	83	06/98
StarTrek: KlingonHonor Guard	3D-Action	MicroProse	78	10/98
Subculture	Action	CriterionStudios	83	12/97
TombRaider 2	Action-Adventure	Core Design	94	12/97
TrickStyle	Rennspiel	CriterionStudios	72	12/99
Turok	3D-Action	Iguana	85	11/97
Ultimate RacePro	Rennspiel	Kalisto	76	02/98
Uprising	3D-Echtzeitstrategie	CycloneStudios	84	01/98
Uprising 2: Lead And Destroy	Action-Strategie	CycloneStudios	72	03/99
V2000	Action	GrolierInteractive	78	11/98
Virtua Fighter 2	Beat 'emup	SegaPC	88	11/97
A Bug's Life	Jump&Run	DisneyInteractive	51	04/99
8-Hunter	Action	Midas	52	02/00
BleifußFun	Rennspiel	Milestone	70	11/97
Bust-A-Move	Action	LesBird and Ruben Cabrera	65	04/98
Bust-A-Move 4	Arcade	Cyberfront	65	02/00
Centipede	Arcade-Action	HasbroInteractive	54	01/99
Chasm: The Rift	Arcade-Action	ActionFormsLtd.	78	12/97
Croc 2	Jump&Run	Argonaut	79	04/00
Daikatana	3D-Action	IonStorm	68	07/00
Dark Rift	Action	Vic Tokai	60	04/98
Dethkarz	Rennspiel	Beam Software	72	12/98
Dino Crisis	Action-Adventure	Capcom	65	08/00
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	VIS Interactive	63	01/00
Excessive Speed	Rennspiel	Chaos'Works	59	01/99
Expendable	Action	Rage Software	68	06/99
Extreme-G 2	Rennspiel	ProbeEntertainment	60	03/99
Fighting Force	Action	CoreDesign	60	05/98
Force 21	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	56	09/99
Glover	Jump&Run	Interactive Studios	60	02/99
Hardwar	Weltraum-Action	Gremlin Interactive	61	11/98
Have a N.I.C.E. day! Track Pack (Z)	Rennspiel	Synetic	83	12/97
Hell-Copter	Action	DragoEntertainment	68	06/99
Hexplore	Weltraum-Action	Heliovisions Productions	71	07/98
M.I.A. Missing in Action	Action	Simis	60	09/98
Machine Hunter	Action	Eurocom	72	09/97
Mageslayer	Action	RavenSoftware	61	12/97
MartianGothic	Action-Adventure	Creative Reality	64	07/00
Mass Destruction	Action	NMSSoftware	71	10/97
My Friend Koo	Action	ICE	50	04/98
Perfect Weapon	Action	Gray Matter	70	10/97
POD - Back to Hell	Rennspiel	UbiSoft	50	03/98
PuzzleBobble	Arcade	Cyberfront	65	12/99
Rocket Jockey	Action	Rocket ScienceGames	70	12/97
RogueSpear - Urban Operations	Action	Redstorm Entertainment	69	06/00
Rogue Squadron	Weltraum-Action	Factor 5	60	02/99
SavageArena	Action	Rage Software	50	07/99
SentinelReturns	Action	Hookstone Productions	62	08/98
Shadow Master	Action	Hammerhead	71	02/98
Shadows of the Empire	3D-Action	LucasArts	77	11/97
SinistarUnleashed	Action	GameFX	68	11/99
Skout	3D-Action	Soft Enterprises	63	10/99
Slam Tilt Resurrection	Flipper	Ganymede	52	06/00
SlaveZero	Action	Infogrames	61	03/00
SmallSoldiers	Action-Strategie	Dreamworks Interactive	56	10/98
Soldier of Fortune	3D-Action	RavenSoftware	69	05/00
Sonic 3D - Flickies Island	Jump&Run	SegaPC	60	10/97
Sonic R	Jump&Run	SegaPC	54	12/98
SouthPark	3D-Action	Iguana	65	06/99
SouthParkRally	Rennspiel	Tantalus	61	03/00
Spearhead	Action-Strategie	MAK Technologies	63	11/98
StarTrek Pinball	Flipper	Interplay	71	04/98
Star Wars: Episode 1: Racer	Rennspiel	LucasArts	68	07/99
SuperBubsy	Action	Accolade	70	10/97

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Tellurian Defence	Weltraum-Action	Psygnosis	56	10/98
The Reap	Action	Housemarque	70	01/98
Toshinden 2	Action	Fujitsu	67	07/98
Tread Marks	30-Action	LongbowOigital	53	04/00
Tunguska	Action	ProjectTwo	57	03/99
Yangers: OnefortheRoad	Action	K-DLab	56	09/98
Virus	3D-Action	Kidum Multimedia Ltd.	62	12/97
Wild Metal Country	Action	DMA	55	07/99
30 PinbaltNascar	Flipper	Dy amix	43	01/99
Adrenix	Action	OigitalOialect	41	09/98
Alien Earth	Action	PlaymatesInteractive	42	09/98
ArmyMen - Air Tactics	Action	300	45	07/00
Asteroids	Arcade-Action	SyroxDevelopments	38	01/99
AtomicBomberman	A cade-Action	Interplay	60	10/97
Barrage	Action	MangoGrits	45	11/98
Big Brother - TheGame	Geschicklichkeit	Lost Boys	10	06/00
Blood Omen - Legacy of Kain	Action	SiliconKnights	58	11/97
Dead Reckoning	Action	Goldtree	11	11/99
Die Rache der Sumpfhühner	Action	Koch Media	17	06/00
Disney's verrückteSpielesammlung	Action	Disney Interactive	38	06/00
Future CopLAPD	Arcade-Action	ElectronicArts	49	03/99
Gutsn Gartersin DNADanger	Action	Ocean	60	08/97
HugoWild River	Rennspiel	NBGVerlag	41	06/98
HugoXL	Jump&Run	ITE	28	09/99
Killer Loop	Rennspiel	VCC	24	02/00
Lander	Weltraum-Action	Psygnosis	39	05/99
Lode Runner 2	Arcade-Action	P esageSoftware	40	12/98
Madtrax	Rennspiel	Project2	47	01/99
Men in Black	Adventure	GigawattStudios	52	01/98
Motorhead	Rennspiel	Digitalillusions	46	06/98
Natural Fawn Killers	3D-Action	Gameplay Company	30	03/99
peep!	Geschicklichkeit	United Software	3	03/00
PinballArcade	Flipper	Microsoft	33	12/98
PlaneCrazy	Rennspiel	Inner Workings Ltd.	47	06/98
Pong	Arcade	Atari	26	12/99
S.C.A.R.S.	Rennspiel	UbiSoft	42	02/99
SpaceInvaders	Arcade	Z-Axis	34	12/99
Stratosphere - Conquest of the Skies	Weltraum-Action	KodiakInteractive	40	10/98
The Atari Collection	Arcade-Action	GTInteractive	36	10/99
TinyTiger	Jump&Run	United Software	20	12/99

Simulation

- **Flugsimulationen** — z. B. Falcon 4.0, F-22 Lightning 3
- **Zivile Flugsimulationen** — z. B. MS Flight Simulator 2000
- **Hubschraubersimulationen** — z. B. Comanche 3, Apache Longbow
- **Panzersimulationen** — z. B. Armored Fist 2, Panzer Elite
- **U-Boot-Simulationen** — z. B. Silent Hunter
- **Weltraum-Flugsimulationen** — z. B. X-Wing Alliance, Wing Com. Prophecy
- **Kampfroboter-Simulationen** — z. B. MechWarrior

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Wing Commander Prophecy	Weltraum-Action	Origin	90	02/98
ArmoredFist3	Panzersimulation	NovaLogic	81	12/99
ComancheGold	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	07/98
Conflict: Freespace - TheGreat War	Weltraum-Action	VolitionInc.	86	08/98
FlightSimulator2000	ZivileFlugsimulation	Microsoft	80	11/99
Freespace 2	Weltraum-Action	VolitionInc.	84	01/00
Gunship!	Hubschraubersimulation	Microprose	85	05/00
M1TankPlatoon2	Panzersimulation	MicroProse	84	05/98
MechWarrior 3	Kampfrobotersimulation	Zipper Interactive	82	07/99
MiGAlley	Flugsimulation	Rowan	80	09/99
Panzer Elite	Panzersimulation	WingsSimulations	83	11/99
Red Baron 2	Flugsimulation	Dynamix	86	02/98
Starlancer	Weltraum-Action	DigitalAnvil	84	06/00
Tachyon: The Fringe	Weltraum-Action	NovaLogic	80	07/00
Total Air War	Flugsimulation	DigitalImage Design	87	11/98
USAF	Flugsimulation	Jane'sCombatSimulations	80	02/00
X: Beyond the Frontier	Weltraum-Action	Egosoft	87	08/99
X-Wing Alliance	Weltraum-Action	Totally Games	88	05/99
Armored Fist2	Panzersimulation	NovaLogic	85	12/97
CombatFlight Simulator	Flugsimulation	Microsoft	70	12/98
Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs. KA-52 Hokum	Hubschraubersimulation	Razor Works	72	05/00
European Air War	Flugsimulation	MicroProse	70	01/99
F-16Aggressor	Flugsimulation	GeneralSimulations Inc.	70	05/99
F-16MultiroleFighter	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
F-22Lightning3	Flugsimulation	NovaLogic	78	09/99
F-22 Raptor	Flugsimulation	NovaLogic	86	02/98
F-22RedSea Operations(Z)	Flugsimulation	Digital Image Design	72	08/98
Falcon 4.0	Flugsimulation	MicroProse	77	03/99
Flanker 2.0	Flugsimulation	Eagle Dynamics	70	02/00
Fly!	Zivile Flugsimulation	Terminal Reality	70	09/99
FlyingCorpsGold	Flugsimulation	Rowan	85	01/98
Flying Saucer	UFO-Simulation	PostLinear	75	05/98
HeavyGear	Kampfrobotersimulation	Activision	74	01/98
Heavy Gear 2	Kampfrobotersimulation	Activision	76	08/99
Jane's F-15	Flugsimulation	Jane'sCombatSimulations	82	06/98
Joint Strike Fighter	Flugsimulation	Innerloop	86	11/97
KA-52 Team Alligator	Hubschraubersimulation	Simis	78	02/00
Longbow 2	Hubschraubersimulation	Jane'sCombatSimulations	79	01/98
MiG-29 Fulcrum	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
Sabre Ace - Konflikt über Korea	Flugsimulation	Eagle Interactive	72	01/98
StarfleetAcademy	Weltraum-Action	Interplay	91	10/97
StarfleetAcademyMission-CD(Z)	Weltraum-Action	Interplay	85	07/98
Starsiege	Kampfrobotersimulation	Dynamix	75	05/99
AHx-1	Hubschraubersimulation	Pixel Multimedia	72	12/97
Apache Havoc	Hubschraubersimulation	Razorworks Studios	65	02/99
F/A-18 Hornet 3.0	Flugsimulation	Graphic Simulations	72	10/97
F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	DigitalIntegration	72	10/97
F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	DigitalImage Design	87	01/98
FlightSimulator98	ZivileFlugsimulation	Microsoft	72	12/97
FlightUnlimited2	Zivile Flugsimulation	Looking Glass	66	03/98
Flight Unlimited 3	Zivile Flugsimulation	LookingGlass	60	12/99
Hangsim	Flugsimulation	Wilco Publishing	55	02/00
iF/A-18 E	Flugsimulation	Interactive Magic	62	11/98
Israeli Air Force	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	68	11/98
I-War	Weltraum-Action	ParticleSystems	89	01/98
I-WarSpecial Edition	Weltraum-Action	Particle Systems	66	12/99
Nations WWII Fighter Command	Flugsimulation	Psygnosis	53	11/99
PanzerCommander	Panzersimulation	Ultimation Inc.	69	07/98
Silent Hunter Commander Edition	U-Boot-Simulation	Aeon Electronic Entertainment	79	01/98
Team Apache	Hubschraubersimulation	Simis	73	09/98
TopGun: Hornet's Nest	Flugsimulation	Zipper Interactive	62	03/99
WWII Fighters	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	66	02/99
Xenocrazy	Weltraum-Action	GlassGhost	69	07/98
X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power (Z)	Weltraum-Action	Totally Games	70	02/98
688(I)Hunter Killer	U-Boot-Simulation	Jane'sCombat Simulations	60	09/97
Aquarium	Aquariumsimulation	9003inc	35	07/99
Fighter Squadron	Flugsimulation	Parsoftinteractive	55	04/99
LuftwaffeCommander	Flugsimulation	EagleInteractive	41	05/99
Phoenix	Weltraum-Action	Team 17	55	01/00
Pro Pilot	ZivileFlugsimulation	Dynamix	58	09/98
ProPilot99	ZivileFlugsimulation	Dynamix	52	02/99
Star Trek: StarshipCreator	Raumschiff-Baukasten	TheImergists	27	05/99
Stealthreaper 2020	Flugsimulation	ECC Internationat Corp.	52	04/98
VirtualSkipper	Segel-Simulation	Duran	44	06/00

Sport & Rennspiel

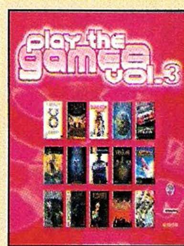
- **Sportspiele aller Art** — z. B. FIFA, NHL, NBA
- **Formel-1-Simulationen** — z. B. F1 Racing Simulation, Grand Prix 2
- **Rennsp. mit realis. Fahrzeugen** — z. B. Need For Speed 4, Nice 2

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Driver	Rennspiel	ReflectionsInteractive	90	11/99
F1 Racing Simulation	Formel-1-Simulation	UbiSoft	95	01/98
FIFA2000	Fußball-Simulation	EA Sports	92	12/99
FIFA 99	Fußball-Simulation	EASports	91	01/99
Frankreich 98: Die Fußball WM	Fußball-Simulation	EASports	94	06/98
Grand Prix Legends	Formel-1-Simulation	Papyrus	92	11/98
NBA Live2000	Basketball-Simulation	EA Sports	91	01/00
NBA Live 99	Basketball-Simulation	EASports	93	01/99
Need for Speed: Porsche	Rennspiel	ElectronicArts	90	05/00
NHL 2000	Eishockey-Simulation	EA Sports	90	11/99
NHL99	Eishockey-Simulation	EA Sports	94	12/98
RacingSimulation2	Formel-1-Simulation	UbiSoft	91	11/98
CART Precision Racing	Cart-Simulation	Terminal Reality	87	03/98
ColinMcRae Rally	Rally-Simulation	Codemasters	87	10/98
Edgar Torronteras' Extreme Biker	Motocrossspiel	DeibusStudios	83	12/99
Euro2000	Fußball-Simulation	EA Sports	81	07/00
F1 2000	Formel-1-Simulation	EA Sports	80	05/00
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball-Simulation	EASpo ts	93	01/98
GP500	Motorrad-Simulation	Beam Software	83	10/99
Käfer Total	Rennspiel	Xpiral	82	04/00
Links LS 1998 Edition	Golfsimulation	Access	89	10/97
Links LS 2000	Golfsimulation	Access	89	01/00
Links LS 99	Golfsimulation	Access	89	03/99
Madden NFL99	Football-Simulation	EA Sports	83	02/99
MidtownMadness	Rennspiel	Angel Studios	83	07/99
Motocross Madness 2	Motocross-Simulation	RainbowStudios	84	08/00
N.I.C.E.2	Rennspiel	Synetic	87	12/98
NBALive98	Basketball-Simulation	EA Sports	90	01/98
Need for Speed3	Rennspiel	ElectronicArts	89	11/98
Need for Speed 4	Rennspiel	ElectronicArts	84	08/99
NHL98	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	11/97
Rally Championship Edition 2000	Rallye-Simulation	MagneticFields	86	01/00
Rally Masters - Race of Champions	Rallye-Simulation	DigitalIllusions	80	06/00
Re-Volt	Rennspiel	AcclaimStudiosLondon	86	10/99
SegaRally2	Rallye-Simulation	SegaPC	80	12/99
Superbike2000	Motorrad-Simulation	Milestone	87	04/00
Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	Milestone	86	04/99
Supreme Snowboarding	Snowboard-Simulation	Housemarque	84	01/00
TigerWoods99	Golfsimulation	EASports	87	11/98
Actua Ice Hockey 2	Eishockey-Simulation	Gremlin	72	07/99
ActuaPool	Billard-Simulation	Gremlin	77	07/99
Bundesliga Stars2000	Fußball-Simulation	EA Sports	78	09/99
Castrol Honda SuperbikeWorldChampionship	Motorrad-Simulation	Teque Interactive	74	08/98
DemolitionRacer	Rennspiel	PitbullSyndicate	71	02/00
Die 24 Stunden von Le Mans	Rennsimulation	Eutechnyx	74	02/00
DSF Golf 99	Golfsimulation	SierraSports	70	09/99
F1 World Grand Prix	Formel-1-Simulation	Lankhor	67	07/00
Formel 1 97	Formel-1-Rennspiel	BizarreCreations	85	04/98
Formel Eins 99	Formel-1-Simulation	Studio33	70	02/00
Fußball International2000	Fußball-Simulation	Rage	74	11/99
Jack NicklausGolf: Golden BaerChallenge	Golfsimulation	Hypnos Entertainment	74	06/99
Jeff Gordon Racing	Rennspiel	RealSports	76	08/99
MaddenNFL2000	Football-Simulation	EA Sports	70	12/99
Madden NFL98	Football-Simulation	EA Sports	87	01/98
MotoRacer2	Motorrad-Rennspiel	Delphine	79	01/99
Motocross Madness	Motocross-Simulation	RainbowStudios	87	10/98
N.I.C.E.2: Tune up(Z)	Rennspiel	Synetic	77	07/99
NBABasketball2000	Basketball-Simulation	Radical Entertainment	72	12/99
OfficialFormula One Racing	Formel-1-Simulation	Lankhor	77	07/99
Powerpool	Billard-Simulation	DataBecker	72	06/99
RedlineRacer	Rennspiel	CriterionStudios	79	05/98
Rollcage	Rennspiel	Attention to Detail	74	04/99
Rollcage Stage2	Rennspiel	Psygnosis	71	06/00
SegaWorldwide Soccer PC	Fußball-Simulation	SegaPC	89	09/97
Speed Busters	Rennspiel	UbiSoft	78	02/99
SportsCar GT	Rennsimulation	ImageSpaceInc.	71	07/99
Super 1 Karting	Cart-Simulation	Interactive Entertainment	72	07/00
TigerWoods2000	Golfsimulation	RainbowStudios	77	07/00
TOCA 2	Rennsimulation	Codemasters	79	05/99
TOCA Touring Car Championship	Rennsimulation	Codemasters	85	01/98
Triple Play 98	Baseball-Simulation	EA Sports	87	08/97
UEFA Champions League	Fußball-Simulation	Eidos	72	05/99
UEFA Champions League 99/2000	Fußballsimulation	SiliconDreams	71	05/00
VIVAFootball	Fußball-Simulation	Virgin	78	05/99
V-Rally	Rennspiel	Eden Studios	71	06/99
Actua Soccer	Fußball-Simulation	Gremlin	68	04/99
Actua Soccer 2	Fußball-Simulation	Gremlin	72	01/98
Actua Tennis	Tennis-Simulation	Gremlin	70	12/98
Andretti Racing	Rennsimulation	Stormfront Studios	71	01/98
Autobahn Raser	Rennspiel	Davilex	60	07/98
AutobahnRaser2	Rennspiel	Davilex	69	12/99
Baseball Edition 2000	Baseball-Simulation	Interplay Sports	56	07/99
Bleifuß Rally	Rennspiel	Milestone	81	01/98
Castrol Honda Superbike2000	Rennspiel	Teque Interactive	66	10/99
Clash	Rennspiel	Accolade	69	07/98
Daytona USADeluxe	Rennspiel	SegaPC	62	12/97
DSF Football	Football-Simulation	Sierra Sports	70	12/97
DSFGolf	Golfsimulation	SierraSports	70	10/97
Ford Racing	Rennspiel	Elite Systems	62	02/00
Formula Karts	Go-Kart-Simulation	SegaPC	74	09/97
Grand Prix 500 ccm	Motorrad-Simulation	Ascaron	70	12/98
Grand Touring	Rennsimulation	Empire	66	02/99
Indy Racing	IndyCar-Simulation	ABC Interactive	75	07/98
International Rally Championship	Rennsimulation	OrangeEntertainment	86	12/97
Jack Nicklaus Golf 5	Golfsimulation	Eclipse	67	03/98
Johnny Herberts Grand Prix Championship 1998	Formel-1-Rennspiel	Midas Interactive	71	10/98
K.O. Boxing	Boxsimulation	DataBecker	63	09/99
Kick Off 98	Fußball-Simulation	Anco	61	01/98
Manxx TT	Motorrad-Rennspiel	SegaPC	65	12/97
Microsoft Golf 1998 Edition	Golfsimulation	FriendlySoftware	69	06/98
Microsoft Golf 99	Golfsimulation	FriendlySoftware	62	06/99
Monster Truck Madness 2	Rennspiel	TerminalReality	71	06/98
Monster Trucks	Rennspiel	Psygnosis	78	09/97
NASCAR Racing 1999 Edition	NASCAR-Simulation	Papyrus	8	02/99
NASCAR Racing 3	NASCAR-Simulation	Papyrus	55	12/99
NBAAction98	Basketball-Simulation	Sega Sports	80	03/98
NBAInside Drive 2000	Basketball-Simulation	High Voltage Software	67	10/99
Need for Speed 2 Special Edition	Rennspiel	ElectronicArts	60	12/97
NHL Championship 2000	Eishockey-Simulation	RadicalEntertainment	52	12/99
PeteSampras Tennis97	Tennis-Simulation	Codemasters	72	09/97
PGATourPro	Golfsimulation	EASports	84	08/97
Powerboat Racing	Powerboat-Rennspiel	Promethean Designs	68	04/98
Powerslide	Rennspiel	Ratbag	68	01/99
Pro 18 Golf	Golfsimulation	Psygnosis	64	04/99
Puma Street Soccer	Fußball-Simulation	Sunsoft	63	09/99
Renegade Racers	Rennspiel	PrometheanDesigns	68	04/00
RolandGarros2000	Tennis-Simulation	CryoInteractive	66	08/00
Sean Dundee's World Club Football	Fußball-Simulation	UbiSoft	79	08/97
Sega Touring Car Championship	Rennsimulation	Sega PC	79	03/98
Sensible Soccer WM-Edition	Fußball-Simulation	SensibleSoftware	60	06/98
Speedboat Attack	Rennspiel	Telstar	75	12/97
Suzuki Alstare Extreme Racing	Motorrad-Rennspiel	CriterionStudios	69	07/00
TheGolf Pro	Golfsimulation	Empire	76	05/98
Triple Play 99	Baseball-Simulation	Electronic Arts	71	07/98
Urlaubsraser	Rennspiel	Davilex	68	07/00
Virtual Pool 2	Billard-Simulation	VR Sports	89	12/97
VRBaseball 2000	Baseball-Simulation	VR Sports	65	02/99
WorldLeague Soccer98	Fußball-Simulation	Silicon Dreams	73	07/98
Actua Golf 2	Golfsimulation	Gremlin	51	05/98
ActuaSoccerClub Edition	Fußball-Simulation	Gremlin	58	08/97
Baseball 3D 1998	Baseball-Simulation	WizBang!SoftwareProductions	58	09/98
BossRally	Rennspiel	Boss Game Studios	48	07/99
Brian Lara Cricket	Kricket-Simulation	Codemasters	36	05/99
Buggy	Rennspiel	Gremlin	46	01/99
Deutschland Europameister2000	Fußball-Simulation	Davilex	19	07/00
DSFFootball98	Football-Simulation	Sierra Sports	46	09/98
French Open Tennis 97	Tennis-Simulation	Interplay	59	10/97
Game, Net & Match	Tennis-Simulation	Blue Byte	55	07/98
GoldenGoal98	Fußball-Simulation	Take 2	50	08/98
Hardcore4x4	Offroad-Simulation	Gremlin	58	09/97
LKWRaser	Rennspiel	SoftLab	38	08/99
Minigolf Deluxe	Minigolf-Simulation	SierraStudios	47	12/98
Nascar Revolution	NASCAR-Simulation	Electronic Arts	57	05/99
Nascar Road Racing	Rennsimulation	EA Sports	14	11/99
NFLBlitz	Football-Simulation	GT Interactive	39	12/98
Pro Boarder	Snowboard-Simulation	EA Sports	45	02/99
RidingStar	Reitsimulation	Midas Interactive	12	11/99
Roland GarrosFrench Open - Paris1999	Tennis-Simulation	Carapace	44	03/00
SilkoleneHonda SupercrossGP	Rennsimulation	The Dawn	42	04/00

Budgetspiele

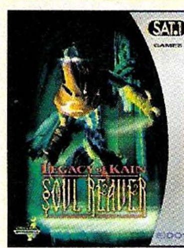
Was Sie in den Wühlkisten finden

Play the Games Vol. 3



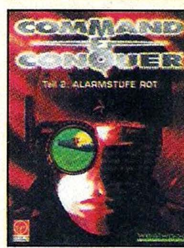
Entwickler: Diverse
Vertrieb: Eidos
Preis: Ca. DM 70,-
Besonderheiten: 15 junge Spiele höchster Qualität
Preis-Leistung: Sehr gut
Allgemeines: Enthält *Commandos, Dark Project, Die Völker, Driver, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, Fritz 5.32, Outcast, Populous 3, Silver, Sports Car GT, Supreme Snowboarding, Tomb Raider 3, Ultima Online Renaissance* und *Warzone 2100*.

Soul Reaver (Sat-1-Edition)



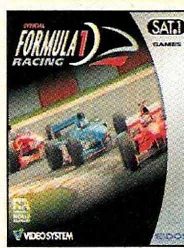
Entwickler: Crystal Dynamix
Vertrieb: ak tronic
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Soul Reaver stammt aus der ersten Serie der Eidos/Sat-1-Kooperation.
Test: PC Games 11/99, 76%
Preis-Leistung: Gut
Allgemeines: Action-Adventure um einen gutartigen, dennoch blutrünstigen Vampir, das in zwei Parallelwelten spielt und jede Menge komplexe Rätsel bietet.

C&C: Alarmstufe Rot



Entwickler: Westwood
Vertrieb: ak tronic
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Einer der wenigen EA-Titel, die nicht von EA vertrieben werden.
Test: PC Games 12/96, 90%
Preis-Leistung: Gut
Allgemeines: Trotz des hohen Alters sieht *C&C: Alarmstufe Rot* noch blendend aus und spielt sich genauso gut wie all die anderen 2D-Echtzeitstrategiespiele.

Official Formula One Racing 1999 (Sat-1-Edition)



Entwickler: Lankhor
Vertrieb: ak tronic
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Formula One stammt aus der ersten Serie der Eidos/Sat-1-Kooperation.
Test: PC Games 07/99, 77%
Preis-Leistung: Gut
Allgemeines: Eher ein abwechslungsreiches Rennspiel als eine harte Simulation. Spielerisch ist *Formula One* eine erfreuliche Ausnahme, grafisch aber leider veraltet.

Fritz 5.32 (Sat-1-Edition)

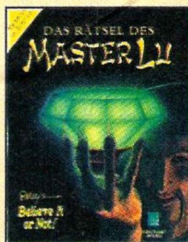


Entwickler: Chessbase
Vertrieb: ak tronic
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Fritz 5.32 ist auch in der Compilation *Play the Games Vol. 3* enthalten.
Preis-Leistung: Ausreichend
Allgemeines: Eines der stärksten Schachprogramme der Welt. Aus spielerischer Sicht aber leider zu lieblos aufgemacht und damit einem Lehr- und Turnierprogramm wie *Chessmaster* weit unterlegen.

Hitsammlung

Aktuelle Highlights unter 20 Mark

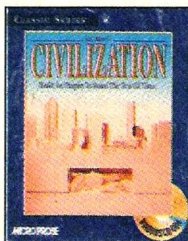
Das Rätsel des Master Lu



Entwickler: Woodworks Studios
Vertrieb: ak tronic
Preis: Ca. DM 5,-
Besonderheiten: In das Adventure ist ein multimedialer Reiseführer integriert.
Test PC Games 05/96, 90%
Preis-Leistung: Sehr gut

Allgemeines: Ein klassisches Adventure mit unpräziser Steuerung. Inhaltlich an die Indiana-Jones-Abenteuer angelehnt, technisch nicht mehr aktuell.

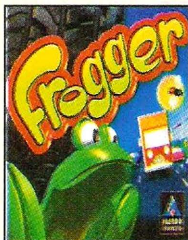
Civilization



Entwickler: MicroProse
Vertrieb: ak tronic
Preis: Ca. DM 5,-
Besonderheiten: Civilization begründete Sid Meiers guten Ruf als Spieldesigner.
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Der Klassiker unter den Rundenstrategiespielen kann auch heute noch spielerisch überzeugen. Lediglich die grobkörnige Grafik beweist die DOS-Wurzeln.

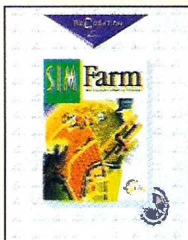
Frogger



Entwickler: SCEE Cambridge
Vertrieb: ak tronic
Preis: Ca. DM 15,-
Besonderheiten: Basiert auf Konamis Spielhallenklassiker des Jahres 1981.
Test: PC Games 02/98, 74%
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Aus dem extrem schlichten Automatenspiel wurde ein optisch beeindruckendes 3D-Jump&Run. Leider wurde auch der Spielinhalt komplett ausgetauscht.

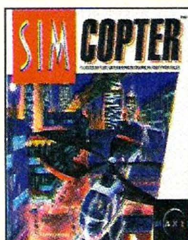
SimFarm



Entwickler: Maxis
Vertrieb: ak tronic
Preis: Ca. DM 10,-
Besonderheiten: Maxis' erster und letzter Versuch eines Edutainment-Titels.
Test: PC Games 01/94, 74%
Preis-Leistung: Befriedigend

Allgemeines: Das Bauernhof-Aufbaupiel konnte sich trotz der Ähnlichkeit mit anderen *Sim*-Titeln nie durchsetzen. Schuld war die geringere Spieltiefe.

SimCopter



Entwickler: Maxis
Vertrieb: ak tronic
Preis: Ca. DM 10,-
Besonderheiten: Maxis' erster und vorletzter Versuch einer Simulation.
Test: PC Games 02/97, 71%
Preis-Leistung: Befriedigend

Allgemeines: Mit einem Rettungshubschrauber fliegen Sie durch die Straßen von SimCity. Eine gute Idee, technisch leider völlig ungenügend umgesetzt.

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Skispringen 2000	Skisprung-Simulation	VCCEntertainment	34	03/00
Snow Wave Avalanche	Snowboard-Simulation	Midas Interactive	50	03/99
SODA Off-Road Racing	Rallye-Simulation	Papyrus	60	02/98
Street Luge Racing	Rennspiel	FusionInteractive	38	06/00
Strongman Competition	Sportspiel	Cat DaddyGames	19	06/00
Test Drive 4	Rennspiel	PitbullSyndicate	73	2/98
Test Drive 4x4	Offroad-Simulation	PitbullSyndicate	43	0 /99
Test Drive 5	Rennspiel	PitbullSyndicate	63	02/99
Test Drive 6	Rennsimulation	PitbullSyndicate	46	02/00
Test Drive Off-Road 3	Rennspiel	PitbullSyndicate	23	02/00
Thrust, Twist & Turn	Rennspiel	CartsEntertainment	45	07/99
UEFAChampionsLeague 95/96	Fußball-Simulation	Philips Media	44	07/99

Strategie

- **Echtzeitstrategie** – z. B. C&C 3, Starcraft, Age of Empires
- **Aufbaustrategie** – z. B. Anno 1602, Die Siedler 3, SimCity 3000
- **Echtzeittaktik** – z. B. Commandos
- **Hexagon-/Rundenstrategie** – z. B. Civ: Call to Power, Panzer General
- **Wirtschaftssimulationen** – z. B. Anstoss 2, Airline Tycoon
- **Karten- und Denkspiele** – z. B. Skat 3000
- **Brettspielumsetzungen** – z. B. Catan, Cluedo, Spiel des Lebens

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Age of Empires 2: Age of Kings	Echtzeitstrategie	EnsembleStudios	92	11/99
Anno 1602: Erschaffung einer neuen Welt	Aufbaustrategie	Sunflowers	91	05/98
Civilization: Callto Power	Rundenstrategie	Activision	91	05/99
Commandos	Echtzeittaktik	PyroStu ios	91	07/98
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Echtzeittaktik	Pyro Studios	92	05/99
Die Sims	Aufbaustrategie	Maxis	90	03/00
Dungeon Keeper 2	Echtzeitst ategie	Bullfrog	90	08/99
Earth 2150	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive Polen	92	12/99
Earth 2150 2.0	Echtzeitstrategie	TopWare	92	06/00
Jagged Alliance 2	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	06/99
Starcraft	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	06/98
Age of Empires	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	94	11/97
Ageof Empires: Der Aufstieg Roms)	Echtzeitstrategie	EnsembleStudios	83	12/98
Ageof Wonders	Rundenstrategie	Triumph Studios	80	01/00
AlphaCentauri	Rundenstrategie	Firaxis	89	03/99
Alpha Centauri: Alien Crossfire (Z)	Rundenstrategie	Firaxis	85	02/00
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer (Z)	Aufbaustrategie	Sunflowers	86	12/98
Anstoss 2	Fußballmanager	Ascaron	88	09/97
Anstoss 2 - Verlängerung(Z)	Fußballmanager	Ascaron	89	04/98
Anstoss 2 Gold	Fußballmanager	Ascaron	89	11/98
Anstoss 3 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Ascaron	86	03/00
Caesar 3	Aufbaustrategie	Impressions	83	12/98
Catan - Die erste Insel	Brettspielumsetzung	Funatics	83	12/99
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot Vergeltungsschlag (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	88	11/97
Command & Conquer3: Feuersturm(Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	84	05/00
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Echtzeitstrategie	Westwood	88	10/99
Creatures 3	Künstliches Leben	Cyberlife	81	01/00
DarkReign2	Echtzeitstrategie	PandemicStudios	82	08/00
Der Industriegigant Gold	Aufbaustrategie	JoWood	81	08/98
Der Industriegigant - Expansion Set (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/97
Der Verkehrsgigant	Aufbaustrategie	JoWood	81	04/00
DieSiedler3	Aufbaustrategie	Blue Byte	88	01/99
DieSiedler 3 - DasGeheimnisder Amazonen(Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	84	11/99
Die Siedler 3 - Mission CD (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	80	05/99
DieVölker	Aufbaustrategie	JoWood	81	07/99
Die Völker Mission Pack (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/99
Diplomacy	Brettspielumsetzung	MicroProse	68	02/00
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (Z)	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/97
GrandPrix World	Wirtschaftssimulation	MicroProse	80	04/00
G oundControl	Echtzeitstrategie	Massive Entertainment	80	08/00
Heroesof Might & Magic 3	Rundenstrategie	3DO Studios	81	06/99
Homeworld	3D-Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	89	11/99
Imperium Galactica	Aufbaustrategie	DigitalReality	81	03/00
Incubation	Rundenstrategie	Blue Byte	92	11/97
Incubation MissionPack(Z)	Rundenstrategie	Blue Byte	92	05/98
Kicker Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	11/99
Kurt - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	03/99
Lemmings Revolution	Taktik	Tarantula Studios	80	06/00
Lords of Magic	Rundenstrategie	Impressions	86	02/98
Metal Fatigue	Echtzeitstrategie	Zono	83	04/00
PanzerGeneral 4 - WesternAssault	Rundenstrategie	SSI	80	11/99
Pharao	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/99
Populous 3: The Beginning	3D-Echtzeitstrategie	Bulllr g	91	12/98
Populous3: Unentd ckteWelten(Z)	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	80	06/99
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions (Z)	Wirtschaftssimulation	Chris Sawyer	80	12/99
ShadowCompany	Echtzeittaktik	SinisterGames	89	11/99
Star Trek:Armada	Echtzeitstrategie	Activison	80	05/00
Star Trek: Starfleet Command	Echtzeitstrategie	Interplay	92	09/99
Starcraft:BroodWar(Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	88	02/99
Total Annihilation	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	84	11/97
WarCraft 2 - Battle.net-Edition	Echtzeitstrategie	Blizzard	72	05/00
Abomination	Strategie	Hothouse	76	11/99
Airline Tycoon	Wirtschaftssimulation	Spellboun	71	10/98
Airline Tycoon: First Class(Z)	Wirtschaftssimulation	Spellbound	74	06/99
Austin Powers - Operation: Trivia	Quizspiel	BerkeleySystems	71	12/99
Bun esliga 2000 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	74	12/99
Bundesliga Manager98	Fußballmanager	Software 2000	81	10/98
Chessmaster7000	Schach	Mindscape	75	01/00
Civilization2: FantasyWorlds(Z)	Rundenstrategie	MicroProse	88	01/98
Civilization 2: Test of Time	Rundenstrategie	MicroProse	79	11/9
Close Combat	Echtzeitstrategie	AtomicGames	78	02/00
Constructor	Aufbaustrategie	Studio3	78	10/97
DarkReign	Echtzeitstrategie	Activision	85	11/97
Dark Reign Expansion Set (Z)	Echtzeitstrategie	Activision	85	05/98
Demonworld	Rundenstrategie	Ikarion	81	11/97
Der Industrie-Gigant	Aufbaustrategie	JoWood	77	08/97
Der Korsar	Wirtschaftssimulation	Microids	75	05/99
Dominion: Stormover GIFT3	Echtzeitstrategie	IONStorm	81	08/98
Dune 2000	Echtzeitstrategie	Westwood	83	09/98
Dynasty General	Rundenstrate ie	SSI	83	11/98
Gangsters: Organisiertes Verbrechen	Wirtschaftssimulation	Hothouse	77	01/99
Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade (Z)	Rundenstrategie	NewWorldComputing	79	01/00
KKND 2: Krossfire	Echtzeitstrategie	MelbourneHouse	76	07/98
Knights & Merchants	Aul austrategie	Joymania	78	10/98
Lego Rock Raiders	Aufbaustrategie	DataDesign Interactive	72	03/00
LordsOf Magic SpecialEdition	Rundenstrategie	Impressions	78	0 /99
Machines	3D-Echtzeitstrategie	Acclaim Studios	77	05/ 9
Majesty	Echtzeitstrategie	Cyberlore	79	05/00
Mana - Der Weg der schwarzen Macht	Rundenstrategie	MythosGames	76	01/99
MechCommander	Echtzeitstrategie	FASAInteractive	79	08/98
Myth	3D-Echtzeitstrategie	BungieSoftware	81	12/97
Myth 2: Soulblighter	3D-Echtzeitstrategie	BungieSoftware	74	02/99
Panzer General 3D	Hexagonstrategie	SSI	82	12/97
Pizza Syndicate	Wirtschaftssimulation	Software2000	75	04/99
Pizza Syndicate Mission CD (Z)	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	11/99
PremierManager99	Fußballmanager	Gremlin Interactive	77	06/99
Railroad Tycoon 2: The second Century (Z)	Aufbaustrategie	Take2	74	06/99
Rollercoaster Tycoon	Aufbaustrategie	Microprose	78	04/99
Seven Kingdoms 2 - The FrythanWars	Echtzeitstrategie	Enlight	77	11/99
Shogun:TotalWar	Echtzeitstrategie	Creative Assembly	78	06/00
Sid Meier's Gettysburg	Echtzeitstrategie	Firaxis	76	12/97
SimCity 3000	Aufbaustrategie	Maxis	79	03/99
SimCity3 00 Deutschland	Aufbaustrategie	Maxis	78	07/00
Skat3000	Kartenspiel	CreaTeamSoftware	74	04/99
StreetWars	Aufbaustrategie	Studio 3	77	07/99
Swing	Denkspiel	Software 2000	75	10/97
SwingPlus	Denkspiel	Software2000	75	09/99
TA: Kingdoms	Echtzeitstrategie	Cavedog	72	08/99
Thandor - Die Invasion	Echtzeitstrategie	Planet 4	76	0 /00
ThemePark World	Wirtschaftssimulation	Bullfrog	75	01/00
Theocracy	Echtzeitstrategie	Phils Laboratories	79	04/00
Total Annihilation: Core Offensive (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	71	06/98
Tzar	Echtzeitst ategie	Talonsoft	71	05/00

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
UrbanAssault	3D-Echtzeitstrategie	Terratools	84	10/98
Warzone2100	3D-Echtzeitstrategie	PumpkinStudios	82	05/99
Worms2	Rundenstrategie	Team 17	77	12/97
WormsArmageddon	Rundenstrategie	Team 17	78	04/99
X-Com: Interceptor	Rundenstrategie	Microprose	72	07/98
You don't know Jack	Quizspiel	BerkeleySystems	70	03/98
You don't know Jack 2	Quizspiel	BerkeleySystems	72	05/99
You don't know Jack 3	Quizspiel	BerkeleySystems	74	06/00
1813 - Völkerschlacht bei Leipzig	Hexagonstrategie	EmpireInteractive	52	12/99
7th Legion	Echtzeitstrategie	Microprose	61	11/97
AkteEuropa	Echtzeitstrategie	VirtualX-Citement	76	11/97
Armor Command	3D-Echtzeitstrategie	BMGInteractive	71	05/98
ArmyMen	Action-Strategie	3DO Studios	65	07/98
Army Men2	Action-Strategie	3DO Studios	64	07/99
Army Menin Space	Echtzeittaktik	3DO Studios	65	04/00
Axis&Allies	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	63	01/99
Battleof Britain	Strategie	Talonsoft	58	10/99
Battleground: Bull Run	Rundenstrategie	Empire	56	01/98
Battlezone	3D-Echtzeitstrategie	Activision	86	04/98
Beambender	Strategie	Verkosoft	58	01/98
Beasts & Bumpkins	Aufbaustrategie	Electronic Arts	74	10/97
BoggleCD-ROM	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	65	01/98
Braveheart	3D-Echtzeittaktik	RedLemon	61	09/99
Bundesliga 99 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	67	12/98
ChaosGate	Rundenstrategie	SSI	59	01/99
Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman	Hexagonstrategie	HavasInteractive	63	01/98
CloseCombat: Die Brücke von Arnheim	Echtzeittaktik	Microsoft	79	01/98
Cluedo	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	56	02/99
CombatChess	Schach	Empire	80	01/98
CorpWars	Hexagonstrategie	SierraStudios	59	08/98
Cybermercs	Echtzeitstrategie	Lomax	63	08/99
Dark Colony	Echtzeitstrategie	Acclaim	70	11/97
Dark Colony: Council Wars (Z)	Echtzeitstrategie	Acclaim	65	05/98
Deadlock2	Rundenstrategie	Accolade	60	07/98
Dreamteam 97	Fußballmanager	Bletchley Group	80	08/97
DSF Fußballmanager98	Fußballmanager	Sierra Sports	64	08/98
DSF Welt Fußballmanager	Fußballmanager	Caffeine	64	05/00
DunkleManöver	Rundenstrategie	Trinode	71	04/98
Earth 2140 Mission Pack (Z)	Echtzeitstrategie	TopwareInteractive	69	10/97
Eastern Front	Hexagonstrategie	Empire	66	01/98
Emergency	Echtzeitstrategie	Topware Interactive	64	06/98
F1 Manager Professional	Wirtschaftssimulation	Software2000	72	11/97
Fields of Fire	Echtzeitstrategie	Empire	53	10/98
Final Liberation	Rundenstrategie	SSI	61	03/98
Fleet Command	Echtzeittaktik	Jane´sCombat Simulation	64	07/99
FlughafenManager	Aufbaustrategie	Krisalis	76	04/00
Force Commander	Echtzeitstrategie	LucasArts	67	05/00
Fritz6	Schach	ChessBase	62	02/00
GazillionaireDeluxe	Rundenstrategie	MagellanInt.	59	10/97
Genetic Evolution	Echtzeitstrategie	Egmont Interactive	55	12/98
GlobalDomination	3D-Echtzeittaktik	Ps gnosis	51	02/99
Gruntz	Denkspiel	NBG	63	04/99
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Attic	67	01/98
High Tech Start Up	Wirtschaftssimulation	Montecristo	61	02/00
Imperialismus	Rundenstrategie	Mindscape	88	10/97
Imperialismus 2	Rundenstrategie	The LearningCompany	70	05/99
KKNDXtreme	Echtzeitstrategie	Melbourne House	78	03/98
Landder Hoffnung	Aufbaustrategie	Innonics	60	07/99
LeisureSuit Larry´s Casino	Glücksspiele	Sierra Studios	70	07/98
Leviathan: The Tone Rebellion	Echtzeitstrategie	The Logic Factory	87	11/97
Lords of the Realm 2 Add-On (Z)	Rundenstrategie	Impressions	73	09/97
M.A.X. 2	Rundenstrategie	Interplay	71	09/98
Magic: The Gathering - Duelsof Planeswalkers	Kartenspiel	MicroProse	74	05/98
MahJongg	Denkspiel	DataBecker	62	02/99
Mayday	Echtzeitstrategie	Media Publishing	66	10/98
Metalizer	Rundenstrategie	Greenwood	61	06/98
Monopoly WM-Edition	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	62	06/98
Netstorm:Islandsat War	Echtzeitstrategie	Activision	82	01/98
North vs. South	Rundenstrategie	InteractiveMagic	71	05/99
Outpost 2: Divided Destiny	Echtzeitstrategie	SierraStudios	59	11/97
Pax Imperia: Die Sternenkolonie	Rundenstrategie	Heliotrope	74	01/98
Pazifik Admiral	Rundenstrategie	Mindscape	76	10/97
Perry Rhodan: Operation Eastside	Rundenstrategie	Spellbound	67	03/98
Piraten: Käpt'n's Quest	Strategie	Discov ryChannel	61	05/98
PlayerManager	Fußballmana er	Anco	56	07/99
Puzz-3D - Notre Dame de Paris	Denkspiel	HasbroInteractive	76	01/98
Railroad Tycoon 2	Aufbaustrategie	Poptop Software	69	12/98
Risiko 2	Rundenstrategie	MicroProse	76	04/00
Rising Lands: Die Herrschaft der Clans	Aufbaustrategie	Microids	57	03/98
Rising Sun	Strategie	Talonsoft	51	04/00
Rival Realms	Echtzeitstrategie	LinkArts	74	02/99
Riverworld	Aufbaustrategie	Cryo Interactive	61	12/98
RoboRumble	3D-Echtzeittaktik	TopWare Interactive	70	08/98
Saga	Echtzeitstrategie	Cryo Interactive	71	04/99
Schlachten der Weltgeschichte	Rundenstrategie	Talonsoft	64	08/97
Scotland Yard	Brettspielumsetzung	RavensburgerInteractive	58	01/99
Scrabble	Denkspiel	AzurSoft	50	0 /00
Shanghai Dynasty	Denkspiel	Activision	67	03/98
Skullcaps	Echtzeitstrategie	UbiSoft	63	03/99
Spellcross	Brettspielumsetzung	SCI	52	12/98
Sports TV: Boxing	Wirtschaftssimulation	Silverstyle	62	11/98
Star Trek: Birth of the Federation	Rundenstrategie	Microprose	52	07/99
Star Wars: Pit Droids	Denkspiel	LucasArts	68	01/00
Star Wars: Rebellion	Rundenstrategie	LucasArts	71	06/98
Steel Panthers 3	Hexagonstrategie	SSI	58	01/98
Stratego	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	60	01/99
Tiny Trails	Denkspiel	Virtual X-Citement	70	07/98
Total Annihilation: Battle Tactics	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	76	09/98
Twisted Mind	Denkspiel	ModernGames	71	05/99
Ubik	Echtzeittaktik	Cryo Interactive	77	04/98
UEFA Manager 2000	Fußballmanager	Bubball	66	06/00
Unter schwarzer Flagge	Strategie	Hothouse	69	10/99
Warbreeds	Echtzeitstrategie	RedOrb	64	04/98
Wargames	3D-Echtzeitstrategie	MGMInteractive	69	09/98
Warhammer 40 K: Rites of War	Rundenstrategie	SSI	55	09/99
Warhammer: Dark Omen	3D-Echtzeittaktik	ElectronicArts	73	04/98
Warlords 3: Reign of Heroes	Rundenstrategie	SSG	74	09/97
Warwind 2	Echtzeitstrategie	Mindscape	68	2/98
Western Front	Hexagonstrategie	Talonsoft	52	2/99
Z Expansion Set (Z)	Echtzeittaktik	Bitmap Brothers	77	01/98
101st Airborne	undenstrategie	Empire	32	01/99
Ancient Conquest	Echtzeitstrategie	Hemming	38	06/00
Biing! 2	Wirtschaftssimulation	Reline	27	12/99
Business Tycoon	Wirtschaftssimulation	Stardock	36	06/00
Chartbuster	Wirtschaftssimulation	Blackstar Multimedia	36	10/98
Corel Chess	Schach	ARI Data	40	06/98
Deo Gratias	Rundenstrategie	CryoInteractive	41	04/99
Der Klomanager	Wirtschaftssimulation	Anvil-Soft	40	06/00
Der Planer Gold	Wirtschaftssimulation	Greenwood	45	08/98
Fighting Steel	Strategie	SSI	49	08/99
Final Demand	Echtzeitstrategie	United Software	17	09/99
Galapagos	KünstlichesLeben	ElectronicArts	50	12/97
Hattrick! Wins	Fußballmanager	Ikarion	44	12/99
Invictus	Echtzeitstrategie	Quicksilver	45	03/00
Malkari	Rundenstrategie	InteractiveMagic	31	06/99
Manhattan	Aufbaustrategie	LemonLabs	41	01/99
Moving Puzzle	Denkspiel	Ravensburger Interactive	49	01/98
Operational Artof War	Hexagonstrategie	Talonsoft	48	09/98
Pandoras Box	Denkspiel	Microsoft	30	10/99
Pinky and the Brain	Denkspiel	Dreamworks Interactive	39	03/99
Police Quest - SWAT2	Echtzeittaktik	Sierra Studios	48	09/98
PuzzleTrouble	Denkspiel	Soft Enterprises	42	08/00
ran Trainer 3	Fußballmanager	United Software	49	02/00
SevenYearsWar	Echtzeitstrategie	CDV	48	04/98
ShadowWatch	Strategie	Red Storm Entertainment	45	04/00
Soldiersat War	Rundenstrategie	SSI	42	06/98
South Park - Chef's LuvShack	Denkspiel	Acclaim	36	02/00
Spunky	Denkspiel	BMS ModernGames	48	04/98
Starship Soldiers	Echtzeittaktik	Silicon Dreams	49	06/00
Wall Street-Tycoon	Wirtschaftssimulation	Lumis	16	06/00
WetAttack	Wirtschaftssimulation	CDV	52	08/99

Marktüberblick

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick
Mit unseren Referenzprodukten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen angehen. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen hinter der Wertung gekennzeichnet. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F57	04/99	DM 1.120,-	87%
ViewSonic	PT775	04/99	DM 1.049,-	82%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	04/99	DM 759,-	81%
Elsa	Ecomo Office	04/99	DM1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	04/99	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Samsung	SyncMaster900p	04/99	DM 999,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision975	04/99	DM 1.200,-	77%
WortmannTerra	Magic 1996F	04/99	DM 980,-	72%

Soundkarten

CreativeLabs	SBLive! Player 1024	01/00	DM 149,-	92%
TerraTec	XLerate Pro	09/99	DM179,-	84%
VideoLogic	SonicVortex2	09/99	DM 159,-	84%
Diamond	MonsterSoundMX300	01/99	DM 149,-	83%
Hoontech	SoundTrack DigitalXG	-	DM 179,-	81%
TerraTec	SoundSystem DMX	09/99	DM 279,-	80%
Guillemot	Maxi Sound Fortissimo	01/00	DM99,-	79%

Grafikkarten

Hercules	3DProphet II GTS64MB	07/00	DM1999,-	92%
Asus	AGP-V7700 Pure	07/00	DM799,-	91%
Creative	3D Blaster GeForce2	07/00	DM799,-	90%
Elsa	Gladiac	07/00	DM 850,-	90%
Hercules	3D Prophet IIGTS32MB	07/00	DM 799,-	90%
Leadtek	WinFast GeForce2GTS	08/00	DM 799,-	90%
3dfx	Voodoo5 5500AGP	07/00	DM 750,-	86%
Guillemot	3D ProphetDDR-DVI	02/00	DM 620,-	84%*
Asus	AGP-V6800Deluxe	03/00	DM 680,-	84%*
Elsa	ErazorX²	02/00	DM 630,-	83%*
Creative	3D Blaster Annihilator Pro	02/00	DM550,-	83%*
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/00	DM 550,-	82%*
Elsa	Erazor X	01/00	DM 500,-	81%*
Asus	AGP-V6600 Pro64 Pure	06/00	DM 650,-	80%*
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	DM 499,-	80%*
Guillemot	3DProphet	12/99	DM 500,-	80%*
Ati	RageFury MAXX	03/00	DM 599,-	75%*
Asus	AGP-V3800Ultra Deluxe	09/99	DM 520,-	74%*
3dfx	Voodoo3 3500TV	10/99	DM 569,-	73%*
Matrox	Millennium G400MAX	09/99	DM 480,-	72%*
Diamond/S3	ViperII Z200	04/00	DM 370,-	72%*
Guillemot	MaxiGamerXentor32	08/99	DM 479,-	72%*
ATI	RageFuryPro	12/99	DM389,-	71%*
3dfx	Voodoo33000AGP	05/99	DM 329,-	71%*
3dfx	Voodoo3 3000PCI	02/00	DM329,-	71%*
Elsa	Erazor III Pro	12/99	DM 399,-	71%*
Matrox	Millennium G400 32 MB	08/99	DM 369,-	70%*
3dfx	Voodoo3 2000	08/99	DM 229,-	68%*

Joysticks ohne Force Feedback

Microsoft	PrecisionPro	02/98	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg3D Stick	11/98	DM 129,-	86%
Logitech	WingManExtremeDigital3D	12/99	DM 79,-	83%
ACT Labs	Eaglemax	04/98	DM89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	DM89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick2000	-	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	04/98	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	04/98	DM190,-	79%
Genius	MaxFighter F-31D	-	DM99,-	78%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	DM 69,-	75%
Logitech	WingMan Interceptor	-	DM99,-	74%
Fanatec	F-22 Twister	-	DM 69,-	73%
InterAct	Speed LinkMK27	07/00	DM40,-	72%

Joysticks mit Force Feedback

Microsoft	SWForceFeedbackPro	11/97	DM239,-	86%
Logitech	WingManForce	01/99	DM 199,-	86%
Guillemot	Jet Leader ForceFeedback	11/99	DM 199,-	80%
Genius	MaxFighter	08/00	DM 199,-	80%

Gamepads

Microsoft	GamePadPro	11/99	DM89,-	Award, 86%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	DM 115,-	Award,82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	DM99,-	80%
Saitek	P750	03/00	DM 69,-	80%
Gravis	GamePadPro	02/98	DM 49,-	Award, 80%
Microsoft	SWDual Strike	11/99	DM 129,-	79%
Saitek	P2000	09/00	DM99,-	78%
InterAct	HammerHead Digital	02/00	DM 89,-	78%
Microsoft	SW Gamepad	02/98	DM 69,-	78%
Genius	MaxFire DigitalForce	03/00	DM70,-	77%
Zykon	VirtualTwister	12/99	DM 79,-	77%
Creative	GamePadCobra	-	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3D Pad	-	DM99,-	76%
Logitech	WingManGamepad	-	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	08/98	DM89,-	74%
Microsoft	SWP&PGamePad	07/00	DM45,-	74%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Thrustmaster	Formula Pro Digital	7/00	DM 199,-	85%
SideWinder	SW Precision RacingWheel	11/99	DM 179,-	83%
Thrustmaster	Formula SuperSport	-	DM 179,-	81%
Saitek	R4RacingWheel	-	DM 179,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	-	DM149,-	74%
EndorFanatec	Le Mans	03/98	DM 149,-	74%
Saitek	R100RacingWheel	12/99	DM129,-	72%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Microsoft	SW FFWheel	12/98	DM299,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	DM 349,-	88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	DM 299,-	83%
Guillemot	FF RacingWheel	02/00	DM 249,-	82%
InterAct	V4FF RacingWheel	03/99	DM 249,-	76%

Spielemäuse

Microsoft	IntelliMouseExplorer	11/99	DM120,-	86%
Kärna	RazerBoomslang2000	06/00	DM199,-	83%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	06/00	DM90,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	06/00	DM 120,-	81%
Saitek	GM1	06/00	DM70,-	80%
Logitech	ForceFeedback-Mouse	11/99	DM180,-	79%
Logitech	WM GamingMouse	06/00	DM179,-	78%
Genius	KYE NetScroll Optical	06/00	DM100,-	77%

Kauftipps der Redaktion

Monitore (17/19 Zoll)

Referenz
Eizo FlexScan F57 (17 Zoll)



Preistipp
Taxan Ergovision 975 (19 Zoll)



Soundkarten

Referenz
Creative SB Live! Player 1024



Preistipp
Guillemot Maxi Sound Fortissimo

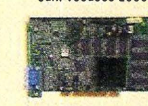


Grafikkarten

Referenz
Guillemot/Hercules 3D Prophet II GTS 64 MB

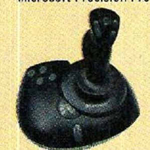


Preistipp
3dfx Voodoo3 2000



Joysticks ohne Force Feedback

Referenz
Microsoft Precision Pro

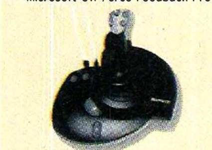


Preistipp
Saitek Cyborg Stick 2000



Joysticks mit Force Feedback

Referenz
Microsoft SW Force Feedback Pro



Preistipp
Guillemot Jet Leader Force Feedback



Gamepads

Referenz
Microsoft Game Pad Pro



Preistipp
Creative GamePad Cobra



Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Referenz
Thrustmaster Formula Pro Digital

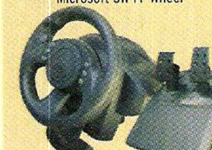


Preistipp
Saitek R100 Racing Wheel

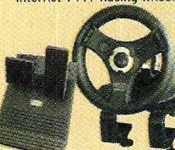


Lenkradsysteme mit Force Feedback

Referenz
Microsoft SW FF Wheel

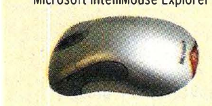


Preistipp
InterAct V4 FF Racing Wheel

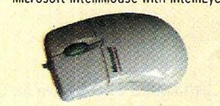


Spielemäuse

Referenz
Microsoft IntelliMouse Explorer



Preistipp
Microsoft IntelliMouse with IntelliEye



Hotline

Hersteller	Webadresse	Hotline-Nummern
3Com	www.3com.de	089-250000
3dfx	www.europe.3dfx.com	0180-5177617
ABit	www.abit.nl/german/index.htm	0031-77-3204428
Acer	www.acer.de	01805-009898
ACT Labs	www.actlab.com	0541-122065 (Profisoft)
Adaptec	www.adaptec-europe.com	0032-2352341l
AMD	www.amd.com	089-450530
AOpen	www.aopencom.de	02102-157777
Asus	www.asuscom.de	02102-95990
Ati Technologies	www.ati.com	089-665150
A-Trend	www.a-trend.com	0031-243788809
AVM	www.avm.de	030-39760
Aztech Labs	www.aztech.de	06145-9525
Brother	www.brother.de	0180-5002490
Canon	www.canon.de	02151-349566
CH Products	www.chproducts.com	0541-122065 (Profisoft)
Compaq	www.compaq.de	01803-221221
Conner	siehe Seagate	0800-1826831
Creative	www.creative.com	069-66982900
Cyrix	www.cyrix.com	0130-813839
Daewoo	www.daewoo.de	06033-9691-0
Dell	www.dell.de	0180-5224465
DFI	www.dfi.com	06151-66820
Diamond/S3	www.diamondmm.de	08151-266330
Eizo	www.eizo.de	02153-733-0
Elsa	www.elsa.de	0241-6065112
Endor Fanatec	www.endor.de	01805-326283
Epox	www.elito-epox.de	09241-991740
Epson	www.epson.de	01805-234150
Fujitsu	www.fujitsu.de	089-323780
Gateway 2000	www.gateway2000.de	0800-1825262
Genius	www.kye.de	02173-974321
Gigabyte	www.gigabyte.de	040-25330410
Goldstar	www.goldstar.de	02154-492160
Gravis	www.gravis.com	0541-122065 (Profisoft)
Guillemot	www.guillemot.de	0211-338004466
Haudenlukas.de	www.haudenlukas.de	-
Hauppauge	www.hauppauge.de	02161-69488-0
Hercules	www.hercules.com	0211-338004466
Hewlett Packard	www.hewlett-packard.de	0180-5326222
Highscreen	www.vobis.de	0190-787776
Hitachi	www.hitachi-eu.com	0211-5283-0
Hoontech	www.hoontech.com	07152-398880
IBM	www.ibm.de	0711-7850
Iiyama	www.iiyama.de	0800-1003435
Intel	www.intel.de	089-991430
Interact/Jöllenbeck	www.interact-europe.de	01805-125133
Iomega	www.iomega.com	069-95086359
Kyocera	www.drucker.kyocera.de	06171-7005-0
Labtec	www.labtec.com	0811-997130
Lexmark	www.lexmark.de	0800-5396275
Logitech	www.logitech.de	069-92032165
Matrox	www.matrox.de	089-6144740
Maxdata/Belinea	www.maxdata.de	02365-9520
Maxtor	www.maxtor.com	089-9624190
Microsoft	www.microsoft.de	0180-5251199
Miro Displays	www.miro.de	06102-36670
Mitsubishi	www.mitsubishi.de	02102-486770
Mitsumi	www.mitsumi.de	0180-5212530
Motorola	www.motorola.de	0611-36110
MSI Computer	www.msi-computer.com	069-498930
NEC	www.necd.de/gerw/index.htm	089-962740
Nvidia	www.nvidia.com	-
Oki	www.oki.de	0211-52660
PC Spezialist	www.pcspezialist.de	0521-9696200
Pearl	www.pearl.de	07631-3600
Philips	www.philips.de	01805-356767
Pioneer	www.pioneer.de	02154-913-0
Plextor	www.plextor.com	032-27255522 (Belgien!)
QDI Legend	www.qdigrp.com	040-61135316
QMS	www.qms-gmbh.de	089-6302670
Quantum	www.quantum.com	02921-992358
Quickshot	www.quickshot.com	-
Saitek	www.saitek.de	089-54612710
Samsung	www.samsung.de	01805-121213
Seagate	www.seagate.com	089-14305000
Shuttle	www.spacewalker.com/german	
Sony	www.sony.de	0180-5252-586
Soyo	www.soyo.de	0441-20910-40
Targa (Actebis)	www.targa.de	01805-8274272
Taxan	www.taxan.de	0201-7990400
Tekram	www.tekram.de	02102-3028-40
Teles	www.teles.de	0190-871101
TerraTec Promedia	www.terratec.de	02157-81790
Thrustmaster	www.thrustmaster.com	0211-338004466
Trust	www.trust.com	-
Videologic	www.videologic.com	06103-934714
Viewsonic	www.viewsonic.com	0800-1717430
Western Digital	www.westerndigital.com	0531-21180 (CHS)
Wortmann Terra	www.wortmann.de	05744-944390
Yamaha	www.yamaha.de	-
Zykon	www.zykon.com	08546-9190
Zyxel	www.zyxel.de	01805-213247

Rossis Rumpelkammer



Illustration: Fred Harper

Diablo 2 erfreut sich auch in der Redaktion und bei mir großer Beliebtheit. Ganze Nächte verbrachte ich in dunklen Dungeons. Nach wenigen Tagen erreichte mein Domizil einen Zustand, der so schlimm war, dass Meister Proper mit dem Trinken anfing. Auch äußerlich passte ich mich meinem Helden an und begann schon etwas diesem grenzdebilen Typen zu ähneln, der im Fernsehen immer in der Metzgerei alle Würste der Firma „Rügenwalder" kauft.

Das Drama nimmt seinen Lauf auf ***Seite 196***

ZUKUNFSTFRAGEN

Hallo Rainer,

sollten bald die langen Nächte der holden Neuinstallation von Windows, das Haareraufen nach dem Einbau einer neuen Hardwarekomponente oder gar das halbjährliche Plündern meines Bankontos für die neueste Grafikkarte vorbei sein? Es dringen immer mehr Gerüchte an mein Ohr, dass alles bald ein Ende haben soll. Die neuen Konsolen kommen. Ich bin es leid, fast monatlich ein Update auf die aktuellste Hardware vorzunehmen, nur um das neueste Spiel zu spielen. Auch die Argumentation der meisten PC-Magazine, bedingt durch die Möglichkeit eines Upgrades, der PC habe bald wieder die Nase vorn, halte ich so nicht für richtig. Denn wenn wir mal ehrlich sind, müssen die Publisher auf die kompatibelste Hardware-Basis achten, um ein Spiel (bei den heutigen immensen Entwicklungskosten) auch gut an den Mann zu bringen. Das bedeutet, dass mindestens zwei Generationen an Grafikkarten und deren Fähigkeiten ausgelassen werden. Und genau hier liegt der Vorteil für die Konsolen-Entwickler. Sie haben eine Hardware-Basis und können das Beste rausholen. Ich möchte gar nicht wissen, was dann in 2 Jahren auf der momentan viel gescholtenen PlayStation 2 oder der Xbox laufen wird. Und in 2 Jahren kann ich dann höchstwahrscheinlich immer noch auf meinem „veralteten" P-III-500 arbeiten und surfen und dir solche „Nettigkeiten" schicken.

Lars

Es dringen Gerüchte an mein Ohr gesteht Lars

Ich denke nicht, dass Konsolen irgendwann einmal dem PC den Rang ablaufen werden. Dazu sind PCs inzwischen schon viel zu verbreitet. Aber ich bin mir sicher, dass die Konsolen sich ein großes Stück vom Kuchen abschneiden werden. Gar zu verlockend ist die Vorstellung einer Konsole, die nahezu nie aufgerüstet werden muss und keinerlei Kenntnisse vom Anwender verlangt. Die Vergangenheit hat zudem ja auch gezeigt, dass sich die Konsolen keineswegs vor dem PC zu verstecken brauchen. Grafik und Sound von PlayStation und Co. wurde den Ansprüchen der Kundschaft durchaus gerecht und ist, wenn man eine Auge zudrückt, auch heute noch als aus-

reichend zu betrachten. Die PlayStation 2 und die jetzt schon legendäre Xbox werden das natürlich locker übertrumpfen und warten noch mit dem Schmankerl auf, am heimischen TV-Gerät nicht nur Spiele, sondern auch DVDs bewundern zu können. Und wer keinen PC braucht, weil er damit arbeiten muss, ist ja eigentlich mit einer Konsole eventuell nicht schlecht bedient, vor allem wenn sie, wie Gates' Wunderwaffe, noch sehr „PC-nah" ist.

Werden Polizisten auch gegrüßt?

will Michael wissen

GRUNDSATZFRAGE

Hallo Rainer!

Auch ich bin seit knapp 4 Monaten aktiver Motorradfahrer (Kawasaki 500 EN) und wollte dich fragen, ob du vielleicht auf das Problem des Grüßens eingehen könntest (grüßt man andere Fahrer über 5 Spuren hinweg, wie grüßt man, wenn man einen Motorradfahrer überholt oder von einem überholt wird, werden Polizisten auch gegrüßt, usw.) Auf baldige Antwort hofft ein fleißiger PC-Games-Abonnent und RR-Fan

Michael Seidel

Komisch, mit welcher Hartnäckigkeit sich dieses Thema hält. Die Grundsätzlichkeiten der Etikette zwischen Bikern scheinen offensichtlich immer noch nicht ausreichend erörtert. Ich will dir deine Fragen auch gerne beantworten. Nach vier Monaten hinter dem Lenker bist du übrigens noch lange kein Biker. Frühestens nach zwei Jahren kannst du zum Bierholer aufsteigen, was eine zwingende Voraussetzung dafür wäre. Über fünf Spuren hinweg wird nur gegrüßt, wenn dein Auspuff die akustische Potenz hat, um die Entfernung zu überbrücken. Wer überholt, grüßt gar nicht – und wenn, dann nur mit einer abfälligen Geste. Wer überholt wird, sollte auch nicht grüßen, sondern sich schämen und an seinem Fahrstil arbeiten. Polizisten werden prinzipiell nur mit „Jawohl, Herr Waldmeister – das ist alles eingetragen" gegrüßt. Der Bikergruß ist an dieser Stelle natürlich tunlichst zu unterlassen und wird als Einschleimen gewertet.

INDEX

Tach Rainer.

Eigentlich gehöre ich zu denjenigen, die es vorziehen, ihre Klappe zu halten und die PC Games kommentarlos zu konsumieren. Viele werden jetzt denken, wieso reißt er dann selbige jetzt auf? Ich habe mich vor kurzem etwas näher mit der BPjS beschäf-



Stiftung Rossitest

Inkontinenz als Spielprinzip

Ich bin es ja gewohnt, dass so ziemlich jedes Ereignis seine Umsetzung als Computerspiel erfährt, finde das auch eigentlich gut, aber manchmal pralle ich doch an die Grenzen meiner Leidensfähigkeit. „Pipi Prügelprinz" (Werbeslogan: „Pissing in action") erlaubt Ihnen, diesen unsäglichen Blaublüter mit schwacher Blase zu steuern. Man kann über guten Geschmack streiten – über ein gutes Spiel auch. Dieses Spiel hinterlässt bei mir jedenfalls einen Nachgeschmack, der dem eines Duftsteines in öffentlichen Toiletten kaum nachsteht. Aber nun zum Spiel: Über den Parcours sind diverse Biere verteilt, welche es einzusammeln und in Form vom Abwasser abzuschlagen gilt. Das einzige Problem stellen dabei Reporter dar, die während der Phase der Dehydrierung nicht in Ihrer Reichweite sein sollten – falls ja, kann man durch Prügeln derselben den Punktestand noch retten. Keine Ahnung, wer so etwas witzig finden soll – ich jedenfalls nicht. Peinlichkeiten bleiben auch nach der Versoftung peinlich. Und wenn wir gerade bei peinlich sind: wer nun der Meinung wäre, im Laufe des Spiels würde wenigstens der stinklangweilige Parcours wechseln, befindet sich auf dem Holzweg. Das einzige, was sich ändert, ist die Geschwindigkeit der Reporter – falls man genug Fantasie besitzt, die Ansammlung von Pixeln als solche zu erkennen. Aber einen Vorteil hat das Spiel dennoch – es ist kostenlos zu haben. Umsonst ist es zwar auch, aber so viel nur am Rande. Die „Vollversion" des Werbespiels ist zu finden auf der aktuellen Heft-CD-ROM – oder aber online unter www.gamechannel.de.



HIGHSCORE Ruhm und Ehre gebührt den besten "Pissnelken" im Internet.



Der Blaseninhalt ist nur für lumpige zwei Biere gut – Versteckmöglichkeiten sind rar gesät.



HÖHE DER ZEIT Aktuelles Zeitgeschehen als Billigspiel – wer kann da schon widerstehen? Die grün-blauen Pixelhaufen sind übrigens Reporter, die der Blaublüter mit dem Regenschirm verkloppt.

tigt. Dabei ist mir Folgendes recht Interessantes aufgefallen: Eine Indizierung kann wieder rückgängig gemacht werden, wenn nachgewiesen ist, dass ein breites öffentliches Interesse an diesem Produkt besteht. Würden sich nun alle volljährigen PC-Games-Leser zu einer Unterschriftenaktion hinreißen lassen... Naja, vielleicht klappt's.

T-Cool

Ich hab mich neulich mit der BPjS beschäftigt gesteht T-Cool

Irgendwie hast du schon Recht. Es gab schon mehrere Indizierungen, die wieder zurückgenommen wurden. Die Sache mit dem öffentlichem Interesse ist da nur eine Möglichkeit. Denke nun aber nicht, es wäre so ohne weiteres machbar. Das kostet Zeit, Arbeit und Nerven ohne Ende und ist für Privatpersonen eigentlich nicht durchführbar. Deine Idee mit der Unterschriftenaktion schreibe ich jetzt mal deiner jugendlichen Naivität zu. Für welches Spiel denn? Und wer sollte unterschreiben? Und wenn nennenswert Unterschriften zusammenkämen – wäre das schon öffentliches Interesse? Ist es nicht! Öffentliches Interesse beschränkt sich nicht nur auf PC-Games-Leser. Und nehmen wir mal an, irgendwer würde sich die Mühe machen (und glaub mir – das wäre ein Vollzeitjob) – wozu? Nur um ein Spiel, das viele wahrscheinlich schon legal – weil volljährig – erwerben können, vom Fluch des bösen Index zu befreien? Und wenn du schon mal versucht hast, wie ich mit meiner Aktion „Frischluft gegen Gewalt", „nur" 10.000 Unterschriften zu sammeln, wird dir schlagartig klar, dass man als Privatmensch nie ein öffentliches Interesse nachweisen können wird.

Rainers Einsichten

Ich demonstrierte eiserne Entschlossenheit, indem ich die herumstehenden Gegenstände zertrümmerte.



Fortsetzung von Seite 194

Gelegentliche, im Spiel auftauchende Rätsel löste ich mit Leichtigkeit, obwohl mir auffiel, dass sie im Laufe der Zeit immer kniffliger wurden. In einem besonders fiesen Dungeon forderte gar ein Fleischjäger von mir eine mysteriöse Nummer. Da ich keine Ahnung hatte, was er mir damit sagen wollte, bot ich ihm als Alternative die Unversehrtheit seines Kadavers an, was er mit verständnislosem Glotzen quittierte. Als erfahrener Abenteurer lasse ich mich natürlich nicht so leicht einschüchtern. Bewaffnet bis an die überkronten Zähne und zu allem entschlossen, setzte ich unbeirrbar meinen Weg fort. Brenzlig wurde es erst an der Stelle, an welcher mir ein schier übermächtiger Gegner weiblichen Geschlechts gegenübertrat. Ich kann nur vermuten, dass es sich hierbei um Andariel handelte, aber welche Formularvordrucke sie von mir forderte, entzog sich meinem Verständnis. Da ich mich nicht auf ermüdende Diskussionen einlassen wollte, zertrümmerte ich die herumstehenden hölzernen Gegenstände, um Entschlossenheit zu demonstrieren. Andariel griff zu einem schwarzen, magischen Gegenstand, den sie mit mir unbekannten, gruseligen Beschwörungsformeln auflud.
Als unmittelbare Folge wimmelte es urplötzlich überall von diesen grässlichen, kleinen Fetischen. Sie waren überall und überwältigten mich trotz erbitterter Gegenwehr.
Meldung in den Nürnberger Nachrichten: Amokläufer verwüstet TÜV-Geschäftsstelle! Angestellte Erna B. berichtet: „Er kam mit seinem Motorrad zur HU. Aber er wollte nicht warten wie die anderen und drängelte sich einfach vor. Als wir das Gutachten für seine Reifen haben wollten, ist er ausgerastet und hat hier alles zertrümmert. Er warf sogar mit Stempeln um sich! Den Formularvordruck AK3345/B hat er zerrissen, weil er keinen vernünftigen Quest, oder so, enthielt. Was ist ein Quest?" 16 Polizisten konnten den wild um sich schlagenden und derb schimpfenden Täter dingfest machen. Warum er dabei immer irgendwelche Fetische verfluchte und nach einem Mana-Trank schrie, wird der Psychiater zu klären versuchen. In staatlichem Gewahrsam, medikamentös ruhig gestellt, wartet der Täter auf seine Verurteilung.

Ich möchte auch die Meinungen anderer Leser hören wünscht sich Lex

DES VOLKES STIMME

Hallo Rainer !

Als ich wieder im Juni in den Zeitungsladen ging, um mir die aktuelle PC Games zu kaufen, ist mir sofort etwas Unangenehmes aufgefallen: Auf der PC-Games-Titelseite ist irgend so ein komischer Typ mit einer total -ZENSIERT- abgebildet. Ich fragte mich sofort: Welches Entwicklerteam kann seinem Helden so ein -ZENSIERT- Gesicht verpassen? Warum nur haben die *Max Payne*-Entwickler dem armen Max diese -ZENSIERT- designt? Das Spiel sieht in allen Bereichen so gut aus! Warum haben sie einen solchen Toptitel einem so -ZENSIERT- aussehenden Helden gewidmet? Das kann so weit führen, dass eine ganze Menge von Leuten das sonst so tolle Spiel nicht kaufen, da sie sich mit der Hauptfigur nicht identifizieren können. Denn dass die Hauptfigur von den Käufern oft als sehr wichtig empfunden wird und dass sie oft ausschlaggebend für die Verkaufszahlen ist, zeigt *Tomb Raider* sehr gut. Was hältst du von Max Paynes Gesicht? Ich möchte auch die Meinungen anderer Leser hören.

Bis dann! Lex

Nichts gegen deine werte Frau Mutter, aber erziehungstechnisch hätte sie sich bei deiner Art, dich auszudrücken schon etwas mehr Mühe geben müssen. Zudem vermag ich deiner Argumentation auch nicht so recht zu folgen. Was hast du gegen das Gesicht des guten Max? Ich wette eine Schachtel Zigaretten, dass du im Spiegel nichts Besseres siehst. Und wer bitte sollte sich Tomb Raider gekauft haben, weil er sich mit Lara identifiziert? Die wenigen weiblichen Käufer sehen Lara garantiert nur in sehr begrenztem Umfang ähnlich und bei der Masse der Kunden männlichen Geschlechts müssen somit auch andere Beweggründe zum Kauf geführt haben. Mir persönlich ist das Gesicht von Max so was von egal, solange das Spiel gut ist.

EILSACHE

Hi!

Ich habe mal eine Frage: ich bin ein großer Fan von MP3s und habe auch schon über 300 Stück. Aber ich habe keine Ahnung, wie man die Lieder auf CD brennt und dann auf einem CD-Brenner abspielen kann. Antwortet bis spätestens Sonntag, denn ich gehe ins Schullandheim und möchte die MP3s dort anhören.

Patrick Chordura

Telefon: klingelt wie wild.
TB: „Ja, Bayer...."
RR: „Hallo Thilo, ich...."
TB: „Spinnst du? Mich am Freitag um zehn Uhr abends anzurufen, könnte man als Unverschämtheit werten!"

Antwortet bis Sonntag
fordert Patrick

RR: „Sorry, aber es ist wirklich wichtig."
TB: „Es brennt, weil du wieder mal deine Kippe vergessen hast? Der Feuerlöscher ist das rote Ding neben deinem Schreibtisch!"
RR: „Nein. Der Patrick muss da mal was bezüglich MP3 wissen."
TB: „Wie? Jetzt?"
RR: „Leider hat er die Mail erst um 21 Uhr geschickt und braucht spätestens bis Sonntag eine Antwort."
TB: „Das ist schlecht. Ich hab schon was am Wochenende vor."
RR: „Musst du leider absagen, weil.."
Telefon: „Tüüüüüüüt"
2. Akt
Telefon: klingelt wie wild
RR: „Hey Armin. Ich..."
AL: „-Zensiert-"

Lieber Patrick, leider muss ich dir mitteilen, dass wir aus betriebsinternen Gründen nicht in der Lage sind, Sonderanfragen innerhalb eines Wochenendes zu bearbeiten, was unter anderem auch in der Minimalbesetzung unserer Büros ab Freitagnacht begründet sein mag.

POLNISCHE ZUSTÄNDE

Tach Rainer!!!!

Erst mal ein dickes Lob an eure Zeitschrift. Sie ist informativ und hat ein gutes Design. Aber das ist nicht der Grund, wieso ich schreibe. Mein Bruder hat mir von seinem Polen-Urlaub eine Computerzeitschrift mitgebracht und als ich mir die Zeitung anschaute, musste ich mich sehr wundern. Spiele, die bei uns noch nicht mal erschienen sind, sind in Polen schon auf dem Markt. Zweitens: Die Kosten für die Spiele sind im Vergleich zu uns einfach traumhaft wenig. Hier ein paar Beispiele: *NfS: Porsche* 55 DM, *C&C3* 50 DM, *Die Sims* 50 DM (umgerechnet). Wieso sind die Spiele in Polen so billig und bei uns so teuer?

mfg der Kritiker

Warum sind Spiele bei uns so teuer?
will der Kritiker wissen

Dass Spiele in Polen früher erscheinen, halte ich für ein Gerücht. Verwechsle bitte nicht den Inhalt von Anzeigen mit tatsächlicher Verfügbarkeit. Das ist auch bei uns nicht immer gegeben. Da mir Polen so bekannt wie die Rückseite des Mondes ist, könnte ich jetzt natürlich einem Irrtum unterliegen und würde in diesem Falle um Aufklärung bitten. Aber die niedrigen Preise kann ich dir schon erklären. Das ist ganz normal, dass in verschiedenen Ländern identische (bzw. vergleichbare) Produkte zu unterschiedlichen Preisen angeboten werden. Der Preis eines Produktes kann ja nicht beliebig erwürfelt werden, sondern ist immer in Relation zum durchschnittlichen Einkommen, bzw. der Kaufkraft eines Landes zu sehen. Von den unterschiedlichen Steuergesetzen der Länder ganz zu schweigen – Stichwort Märchen... äh.. Mehrwertsteuer. Genau aus diesem Grund ist auch ein VW-Prolo in Italien deutlich billiger als bei uns, ganze Heerscharen von sogenannten Re-Importeuren leben davon.

Ich will eine riesige Auswahl
fordert Marco

BLANKER SENNISMUS

Hallo zusammen

Erstmal das obligatorische Lob an eure Zeitschrift. Ist wirklich super und informativ. Aber nun zu meinem eigentlichen Anliegen, euch zu schreiben. Ich finde es extrem schade, dass es ein paar große Firmen gibt, die immer mehr die kleinen Softwarefabriken auffressen. ich will in 3 Jahren nicht nur Schachteln in meinem Regal sehen, auf denen eine der großen Firmen ihr Logo kleben hat. Ich will verschiedene Logos sehen. Denn wenn man z.B. mal grad den Namen vom Spiel vergessen hat, dann kann man immer noch sagen: „Hey, kennst du das neue Spiel von der Big Blue Box schon?". Bald aber heißt es... „Hey, kennst du das neue Spiel von EA?" . „Ja welches denn? Die haben ja 12 neue!". Und genau dazu soll es meiner Meinung nach nicht kommen. Das soll nicht so sein, denn ich will in Zukunft immer noch eine riesige Auswahl an Spielen von verschiedenen Herstellern, sonst kommt es bald mal zu einem Monopol (vgl. Microsoft).

cya Marco Senn

Ich würde es auch befürworten, wenn ich künftig Spiele von vielen verschiedenen Herstellern kaufen könnte und auch kleine Exoten noch dabei sind, die ja in der Branche immer wieder für frischen Wind sorgen. Es sind nicht zuletzt immer wieder die kleinen Firmen gewesen, die uns mit wirklich neuen, originellen Ideen erfreuten. Leider sind deine Ängste nicht gänzlich unbegründet. Es sieht inzwischen wirklich so aus, als ob der Markt bald nur noch aus erschreckend wenigen, erschreckend großen Firmen bestehen würde. Aber das eigentlich Gruselige daran ist ja, dass wir noch selber an dieser Entwicklung schuld sind! Wir wollten immer bessere, aufwendigere Spiele, die inzwischen Unsummen an Entwicklungskosten verschlingen. Diese Gelder können kleine Firmen nur sehr schwer aufbringen und unterliegen somit einem ungleich höheren Risiko. Ein einziger Flop kann da schon das Aus für eine aufstrebende Firma bedeuten. Ich will ja jetzt nicht noch den Moralapostel mimen, aber auch Raupkopien haben das ihrige zu dieser Entwicklung beigetragen. Ich will jetzt nicht darüber streiten, wie viel Kohle den Softwarehäusern dadurch durch die Lappen ging, aber Fakt ist: Es ging ihnen Geld durch die Lappen, was diese Situation natürlich noch verschärft. Auch die sich inzwischen zu oft arg ähnelnden Spiele und Teil 18 einer guten Idee sind Probleme aus dieser finanziellen Schublade. Da die nötigen Summen nur noch schwer oder gar nicht mehr aufgebracht werden können, versucht man natürlich, jegliches Risiko zu vermeiden. Ein vollständig neues Spiel mit vollständig neuen Ideen und Inhalten wäre ein kaum zu überschauendes Risiko. Also bringt man lieber den x-ten Aufguss einer Idee, die sich bisher immer gut verkauft hat. Mit Schaudern erwarte ich den zwölften Teil von Tomb Raider. Aber so viel nur am Rande. Wenn wir also Wert darauf legen, auch weiterhin Spiele von kleinen, unabhängigen Labeln zu erhalten, sollten wir schleunigst unser Kaufverhalten ändern. An dieser Stelle pflege ich dann immer zu sagen: „Wir haben den Markt, den wir verdienen!"

ISLAM

Hallo Rainer,

ich bin ein großer *Black & White*-Fan, doch leider gibt es ein Problem: Meine Religion. Der Islam erlaubt es nicht, dieses Spiel zu spielen, da man da die Rolle eines Gottes übernimmt. Was kann ich tun? Bitte gib mir einen Rat, denn ich muss meine Eltern mit der Antwort überzeugen, dieses Spiel spielen zu dürfen.

Mit freundlichen Grüßen: Mesut Celenk

Was kann ich tun?
fragt Mesut

Ich denke nicht, dass ich nun auch in Religionsfragen der richtige Ansprechpartner bin, zumal meine Kenntnisse den Islam betreffend leider eher oberflächlicher Natur sind. Ich kann mir jedoch nicht vorstellen, dass Mohammed sich gegen Computerspiele geäußert hat. Wie so vieles im Leben ist hier auch alles eine Frage der Auslegung. In B&W ist auch nicht wirklich die Rede von Gott. Als Handlungsgerüst dient zwar eine Figur, die diesen Titel beanspruchen könnte, jedoch ist sie keineswegs real gemeint, sondern dient als Vehikel, um den Inhalt des Spiels zu transportieren. Eine – wie auch immer geartete – religiöse Aussage wird mit diesem Spiel nicht getroffen.

Leser fragen PC Games antwortet

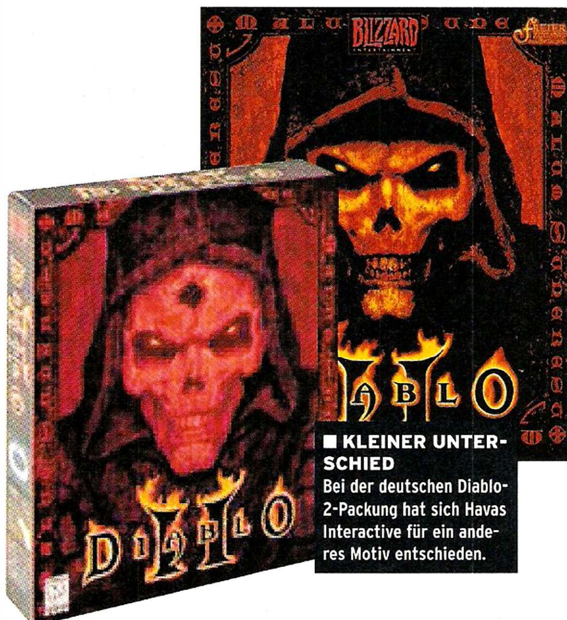
Fragen? Anregungen? Kommentare?

Wir freuen uns, von Ihnen zu hören: Schreiben Sie an
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail:
leserbrief@pcgames.de

Loch im Kopf

Ich habe mir natürlich sofort *Diablo 2* gekauft und war froh, dass es nicht in irgendeiner Art manipuliert oder zensiert war (kein grünes Blut etc.). Als ich dann jedoch einige Anzeigen in der PC Games sah, hab ich schon etwas doof geguckt. Warum sind die Packungen in den Zeitungsanzeigen anders als meine. Warum hat der Diablo dort ein Loch im Kopf und meiner nicht? Warum zensieren die eine Packung und nicht das Spiel, zumal ein Loch im Kopf eines – ich sag mal – imaginären Wesens nicht wirklich jugendgefährdend ist, oder?

Donald Riedeberger jun., per E-Mail



■ KLEINER UNTERSCHIED
Bei der deutschen Diablo-2-Packung hat sich Havas Interactive für ein anderes Motiv entschieden.

Nach Aussage von Havas Interactive Deutschland wurde diese Entscheidung ausschließlich aus ästhetischen Gründen getroffen.

Deus-Ex-Demo

Ich muss leider einmal Kritik an der sonst so makellosen PC-Games-CD-ROM üben! Ich habe gerade *Deus Ex* installiert will es starten und was kommt? Ich kann das Spiel in Deutschland leider noch nicht spielen! Ich hab 20 Minuten gebraucht, bis es voll installiert war, und dann kommt so was!

Sebastian Lauk, Freiburg



In solchen und ähnlichen Fällen lohnt sich immer ein Blick in die Demo-Beschreibungen (diesmal auf Seite 144). Dort stand nämlich zu lesen, dass man einfach die Ländereinstellungen (Start => Einstellungen => Systemsteuerung => Ländereinstellungen) vorübergehend von Deutsch auf Englisch umstellen muss – dann funktioniert's problemlos.

Aber Halo?

Ich bin fast aus allen Wolken gefallen, als ich gelesen habe, dass *Halo* vielleicht nur für die Xbox erscheint. Das können die doch nicht machen! Tausende von PC Spielern warten auf *Halo* und dann so was! Da muss man doch was machen können! Ihr habt ja berichtet, dass Bungie selbst die Wahl hat, ob eine PC-Version erscheint. Darum rufe ich alle Leser der PC Games auf: Schreibt an Bungie! Schreibt, wie sehr ihr auf dieses Spiel wartet! Hauptsache, ihr tut was. Ihr habt's in der Hand!

Florian Seuß, per E-Mail

Auch wenn sich Microsoft derzeit bedeckt hält und die Bungie-Crew mit dem Umzug nach Redmond beschäftigt ist, gehen wir derzeit von folgendem Szenario aus: Halo erscheint im Herbst 2001 für die Xbox, kurze Zeit später für PC. Es ist anzunehmen, dass Halo einen der Starttitel für die Microsoft-Konsole darstellt. Dass die PC-Version nicht erscheint, halten wir für unwahrscheinlich.

In den RTL-II-News wurde berichtet, dass *Halo* wahrscheinlich nur für die Xbox erscheinen wird und dass *Black & White* das letzte PC-Spiel von Peter Molyneux sein wird. Ich war wirklich schockiert. Bitte sagt mir, dass das nicht wahr ist!

Simon Feichtinger, per E-Mail



AKTUELL Action

IM KLARTEXT

Total-Ausfall

Florian Stangl
Chefredakteur

Aber, liebe Hersteller: Bitte nicht verklagen, ist nur Spaß! Ehrlich.

Kein Halo?

Zukunft der PC-Version ungewiß

Die Nachricht schlug ein wie eine Bombe: Bungie Software, die Entwickler von Halo, wurden von Microsoft gekauft. Was passiert jetzt mit dem Action-Hoffnungsträger? Gerüchte gibt es viele. Unter anderem hieß es, Halo werde nun exklusiv für die Xbox entwickelt und die PC-Version eingestellt. Laut eines offenen Briefs, den Bungie im Internet veröffentlichte, sind momentan alle Optionen offen. Die Entwicklung des Spiels gehe auf jeden Fall weiter – ob für PC, PlayStation 2 oder Xbox, ließ man offen.

Deutschland Doom

Aus Holland scheinen momentan die denkbar obskursten Ideen zu kommen: Nach dem TV-Hit Big Brother kommt jetzt Deutschland Doom. In dem 3D-Shooter jagen Sie Aliens. Das alleine wäre nun wirklich alles andere als bemerkenswert – wenn die

■ STEIN DES ANSTOSSES
Über die Zukunft von Halo wird Microsoft erst im Herbst entscheiden.

Peter Molyneux wird ganz sicher wieder PC-Spiele produzieren. Allerdings eignet sich sein nächstes Spiel nach eigener Aussage eher für eine Konsole als für PC – genauso, wie umgekehrt ein Age of Empires 2 oder Diablo 2 für eine PlayStation keinen rechten Sinn macht. Molyneux hat „einfach Lust" auf ein Konsolenspiel, danach wird entschieden, auf welche Systeme sich Lionhead in Zukunft konzentrieren wird.

Wo bleibt Homeworld 2?

Darf man eigentlich trotz der geringen Verkaufszahlen von *Homeworld* auf eine Fortsetzung hoffen? Es war eines der besten Echtzeitstrategiespiele, das ich je (durch-)gespielt habe.

Martin Kalkstein, per E-Mail

Die Homeworld-Truppe wechselte von Havas Interactive zu Microsoft und arbeitet dort am 3D-Strategiespiel Sigma, das in Sachen Grafikpracht schon jetzt fast an Black & White heranreicht (siehe E3-Messebericht PC Games 07/2000). Ein Homeworld 2 wird es auf absehbare Zeit nicht geben – nicht zuletzt aufgrund der doch recht enttäuschenden Verkaufszahlen.

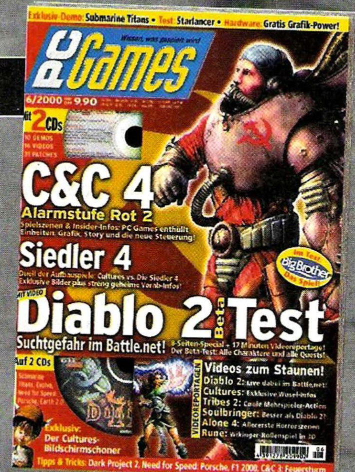
Hammer-Angebot

50% Preisersparnis im PC-Games-Miniabo! Testen Sie zwei Ausgaben von PC Games zum Preis von einer.

Einfach anrufen:

01805/95 95 06

0,24 DM/Min



Gefällt Ihnen PC Games, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 9,50 frei Haus – Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen PC Games wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

PC Games – Wissen, was gespielt wird.

P3 PG 13

Schnelle Hilfe:

www.tippscenter.de

- *Tipps und Tricks von Deutschlands führender PC-Spieleredaktion*
- *Über 300 PDF-Dokumente mit Komplettlösungen, Tipps, Cheats und Codes zum Downloaden*
- *Einfach net900-PlugIn downloaden und über die Telefonrechnung bezahlen*
- *NEU: Alle Kurztipps ab sofort kostenlos zum Download!*

Prima Sarina

Im Kasten „Alberne Monsternamen" im *Diablo 2*-Test behauptet ihr, dass „Sarina" (Platz 10) ein alberner Name ist. Das stimmt nicht! Ich finde meinen Namen schön und lasse ihn von euch nicht in den Dreck ziehen! „Sarina" ist nicht frei erfunden, es gibt ihn wirklich - er ist allenfalls selten. Sarina ist KEIN alberner Monstername, sondern ein wunderschöner Name. MEIN wunderschöner Name. Sucht euch jetzt einen anderen Platz 10 bei den „Albernen Monsternamen", denn „Sarina" ist schon vergeben - für Platz 1 der „Schönsten Mädchennamen"!

Sarina Rittweg, Naila

Liebe Sarina, es war nie unsere Absicht, deinen Namen durch den Kakao zu ziehen - im Gegenteil, wir finden den Namen „Sarina" auch sehr schön. Die Nominierung von „Kampfmaid Sarina" in unseren Top 10 bezog sich vielmehr auf die 1:1 übersetzte „Battlemaid" - was im Deutschen eher Assoziationen zu Tony-Marshall-Schunkelschlagern weckt. Aber wir sind einsichtig: Auf Platz 10 steht deshalb ab sofort „Mond-Knall der Besudelte".



■ SCHÖNE MAID Die wortwörtliche Übersetzung der Diablo-2-Texte hat ihre Tücken.



■ STREITFALL Eine Reihe von Fußballstars fühlt sich von EA Sports, Eidos & Co. übergangen.

Nichts als die Wahrheit

Als ich eure Reportage „Alles was (R)echt ist" gelesen hatte, ist mir endlich ein Licht aufgegangen, warum sich von *FIFA 99* zu *FIFA 2000* so wenig getan hat. Das sind ja tolle Aussichten: Wenn man die Spielergesichter überhaupt nicht verbessern darf, dann lohnt sich der Kauf von *FIFA 2001* doch nicht! Und auch *Bundesliga 2001* kann mir dann gestohlen bleiben. Ich hoffe, dass sich da bald was ändert, denn auch wenn *NHL 2000* oder *NBA Live 2000* noch so realistische Spieler bieten, so kann ich mich für Eishockey oder Basketball nun mal überhaupt nicht begeistern.

Christian van Voth, per E-Mail

Kampfzwerge

Selten hab ich einen Artikel so sehr verschlungen wie die Vorschau auf *Wiggles*. Kaum zu glauben, dass so ein innovatives Spiel von einer deutschen Firma stammt. Und noch dazu sieht die 3D-Grafik super aus - bitte richtet den Entwicklern ein dickes Lob von mir aus! Endlich mal wieder ein Spiel, auf das man sich so richtig freuen kann ...

Christian Feldmann, Gelsenkirchen

INSERENTEN

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA. PC Games
Roonstraße 21, 90429Nürnberg
E-Mail PC Games: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service
PC Games
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Abo-Telefon: 01805/959506 (0,24 DM/Min.)
Abo-Fax: 01805/959513 (0,24 DM/Min.)
Abo-E-Mail: computec.abo@dsb.net

Service-Fax: 0911/2872-250

[VORSTAND]
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

[REDAKTION]
Chefredaktion: Petra Maueröder. Florian Stangl (V.i.S.d.P.)

Redaktion Deutschland: Sascha Gliss, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, AndreasSauerland. Harald Wagner, Daniel Kreiss, GeorgValtin (Volontär), Sascha Pilling (Assistenz)

Textchef: Michael Ploog

Redaktion Hardware:Thilo Bayer (Leitung), Armin Lenz

Redaktion Cover-CD-ROM: Jürgen Melzer (Leitung)

Redaktion Tipps & Tricks: Florian Weidhase (Leitung). Bernd Holtmann, Silke Menne. Peter Gunn. Thorsten Seiffert. Stefan Weiß,Lars Theune, Lars Geiger, Andreas Krumme

Lektorat: Margit Koch. Birgit Bauer

Bildredaktion: Albert Kraus

Layout: Petra Dittrich-Hübner. Roland Gerhardt, Christina Sachse, Simon Schmid. Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung: Gisela Tröger

Manuskripte und Programme: Mitder Einsendung von Manuskripten jeder Art gibtder Verfasser die Zustimmungzur Veröffentlichung in denvon der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

[ANZEIGENKONTAKT]

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911/2872-345
Fax: +49 - 911/2872-241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

ANZEIGENLEITUNG TELEFON
Thorsten Szameitat (V.i.S.dP) .... -141

ANZEIGENBERATUNG TELEFON
(Games) Jens Klüver .... -348
(Hardware, Banking & Insurance) Wolfgang Menne .... -144
(Toys, Trade & Entertainment) Michael Wamser .... -245
(Food. Beverage, Tobacco) Claudia Rudolph .... -143
(Sports & Fashion) Jochen Haase
(Care, Technology) Ina Schubert .... -346

Anzeigenassistenz
Anja Krauß .... -345

Anzeigendisposition
Andreas Klopfer .... -140

Anzeigengrafik
Sabine Klier .... -138

Preisliste: Esgeltendie Mediadaten Nr. 13 vom 1.10.1999. Anforderung über Anja Krauß

COMPUTEC MEDIA istnicht verantwortlich fürdie inhaltliche Richtigkeitder Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wirSie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl.der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist. an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß, Anschrift siehe oben.

[VERLAG]
COMPUTEC MEDIA
Roonstraße21, 90429 Nürnberg

Verlags- und Geschäftsleitung: Rainer Kube

Produktionsleitung: Martin Closmann

Werbung: Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

Vertriebsleitung: Klaus-PeterRitter

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Abonnement: PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-). Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

PC-Games-Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm
Tel.: 01805 / 95 95 06 (0,24 DM/Min.)
Fax:01805 / 95 95 13 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnement Österreich:
PGVSalzburgGmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-0, FAX: -5277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD .... ÖS 900,-
PC Games DVD .... ÖS 900,-
PC Games Plus .... ÖS 1.435,-

Druck: Christian HeckelGmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games	CD	Plus	Magazin
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	812782	841783	883361

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

PC ACTION
PSG
N-ZONE
SEGA Magazin
PLAYZONE
MEGA FUN
GAMES AND MORE
Kids Zone
MCV Markt für Computer- & Videospiele

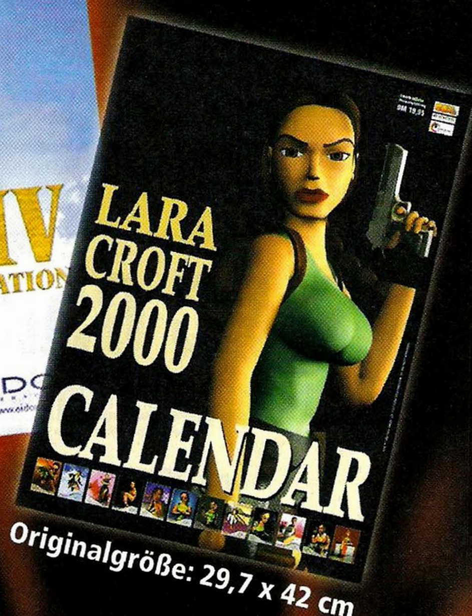
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2000
268.833 Exemplare

Manche mögen's Croft!

Das Probe-Abo PC GAMES mit CD: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das offizielle Tomb-Raider-4-Plakat oder den ultimativen Lara-Kalender 2000 abstauben!



Originalgröße: 84 x 119 cm



Originalgröße: 29,7 x 42 cm

Wer jetzt PC GAMES mit CD-ROM im Abo testet, erhält entweder das abgebildete Tomb-Raider-4-Originalplakat oder den genialen Lara-Croft-Kalender als kostenlose Prämie! Da die Auflagen limitiert sind, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!



X Ja, ich möchte PC GAMES mit CD eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

O **Original-Plakat „Tomb Raider IV", Art.-Nr 1198**

O **„Lara-Croft-Kalender" 2000, Art.-Nr 2020**

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PC GAMES mit CD-ROM jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: PC GAMES, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

P3PG12

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase für den Schnappschuss des Monats August?

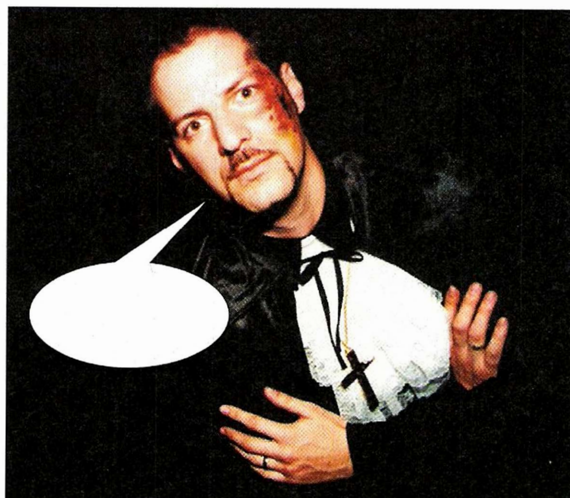


JOHN ROMERO und Kollegin Stevie helfen den Daikatana-Verkaufszahlen auf die Sprünge.

Trauerspiel *Daikatana*: Wer den Schaden hat, könnte auch noch ein bisschen Spott vertragen. Das hat sich zumindest PC-Games-Leser Robin Kunde aus Wismar gedacht, uns eine E-Mail mit seinem Vorschlag geschickt und sich damit den ersten Preis gesichert: ein großes PC-Spielepaket. Wie, wollen Sie auch haben? Dann teilen Sie uns einfach Ihren Vorschlag zum aktuellen Schnappschuss (rechts) mit!

Gewinn-Hotline: 0190-59 58 59 (DM 1,21/Minute)
Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Roonstraße 21
D-90429 Nürnberg
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de
Website: www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 21. August 2000. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



ZAHN ZUGELEGT Activision-Pressesprecher Markus Wilding präsentierte sich auf einer Vampire-Party als stilechter Blutsauger.



PC Games 10/2000

ERSCHEINUNGS-TERMIN Die PC Games Ausgabe 10/2000 erscheint am 6. September 2000

Alle Angaben ohne Gewähr. Kurzfristige Terminverschiebungen seitens der Hersteller können zu Änderungen führen.

Anno 1503

Wie toll die *Anno 1503*-Grafik bereits jetzt aussieht, können Sie in dieser Ausgabe nachprüfen. Doch wie funktioniert der Handel? Wie laufen die Echtzeitkämpfe mit Piraten ab? Welche neuen Gebäude und Berufe gibt es? Für all diese Fragen verspricht Sunflowers erschöpfende Auskünfte. Dazu gibt's Exklusiv-Interviews mit den Spieldesignern. Aufbaustrategiefans, die die Wartezeit auf *Anno 1503* möglichst angenehm überbrücken möchten, freuen sich auf einen Test des Wikinger-Gewusels *Cultures*.



Fortsetzung folgt: Anno 1503 macht Riesenfortschritte – und PC Games blickt hinter die Kulissen!

Die Winterhits von EA Sports

FIFA, *NHL*, *NBA Live*, *Bundesliga Stars*, ein völlig überarbeiteter Fußballmanager und der getunte Nachfolger zu *F1 2000:* Bei EA Sports wird derzeit letzte Hand an Grafik, Steuerung und Mehrspielermodus angelegt, damit die 2001-Versionen rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft im Laden stehen. PC Games analysiert die wichtigsten Verbesserungen. Dazu im Test: der erste Formel-1-Manager aus dem Hause EA Sports.

Star Trek: Voyager – Elite Force

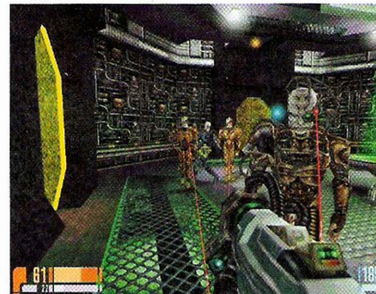
Da lässt man sich doch gerne assimilieren: Die traumhaft schöne *Quake 3*-Grafik des Trek-3D-Shooters sorgt für ein atemberaubendes Ambiente, in dem Sie sich mit Borg-Truppen herumschlagen. Und auch das Grafikwunder *Heavy Metal F.A.K.K. 2* ist fertig gestellt – und ebenfalls reif für einen Test.

Mehr Spaß, weniger Frust

Wie Sie Bestzeiten auf den *Grand Prix 3*-Strecken hinlegen, wie man *Cultures*-Siedlungen optimiert und was Sie auf den *Sudden Strike*-Schlachtfeldern beachten sollten – all das steht im großen Tipps-&-Tricks-Teil der PC Games 10/2000. Dazu auf der Heft-CD-ROM: die neuesten Updates für Rollenspiel-Tophits wie *Vampire* und *Diablo 2*!



EIS MIT STIL Mit noch realistischerer NHL-Action geht EA Sports in die nächste Saison.



ASSIMILIEREN! Entsteht mit Elite Force das bislang beste Star-Trek-Voyager-Spiel?



DA GEHT DIE POST AB Mit unseren Tipps kratzen Sie sauber die Grand-Prix-3-Kurven.